

DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON HAPPY COMPUTER
POWER PLAY
Markt&Technik
Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer
12/89
140 NEUE SPIELE
PC-Show in London: Die Neuheiten von der Messe des Jahres
Simulierte Umwelt
Ökolopoly: Das Bio-Kybernetik-Spiel
Gutes für den Gabentisch
Tower of Babel: Komplexes Strategie-Epos in 3D
Manhunter II: Science-fiction von Sierra
Their finest Hour: Neue Lucasfilm-Simulation



EINE KLINGE AUS TITAN
EIN HERZ AUS STAHL
STRIDER
86% THE One
RAVE!
CLASSIC
ACE RATED 900+
C+VG HIT!
CAPCOM
Erhältlich für
CBM 64/128 & AMSTRAD
Cassette & Disk
SPECTRUM 48/128 k Cassette
ATARI ST, CBM AMIGA &
IBM PC & COMPATIBLES
U.S. GOLD
© 1989. CAPCOM CO. LTD.
Lizenzausgabe von U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford
Birmingham B6 7AX
Tel. 021/3 56 32 36
EIN MANN – EIN SCHWERT – EINE FREIE WELT



Das Doktor-Spiel

Professor Doktor Doktor honoris causa Frederic Vester: Bei soviel akademischen Graden erwartet man, vor lauter Uni-Weisheit förmlich erschlagen zu werden. Doch keine Angst vor Professor Vester: Der Bestsellerautor und mehrfach ausgezeichnete Wissenschaftler hält sich weder elitäre akademische Zirkel noch brütet er über weltfremden Seminar-Arbeiten. Vielmehr lehrt er, wie man einen besseren Blick für Zusammenhänge unserer Umwelt bekommt. Ulli und Anatol besuchten ihn im Münchener "Institut für Biologie und Umwelt GmbH", um die Computerspiel-Version von "Ökolopoly" zu begutachten und außerdem ein paar Minuten mit ihm zu plauschen. Aus den paar Minuten wurden prompt einige Stunden. Erfreulicherweise ließ es Professor Vester sich nicht nehmen, Ökolopoly sowie sein Institut selbst zu präsentieren. Man verbrachte einen gemütlichen Vormittag bei einem Kännchen Kaffee und einem höchst interessanten Gespräch. Was Professor Vester zu den Themen wie "Schule", "Computer" oder "Lernen" sagt, wird manchen ziemlich überraschen; nachzulesen ab Seite 24.



"Wenn die Politiker eins auf den Deckel kriegen, macht das den Schülern Spaß, dann spielen sie gerne."

Knapp eine Woche lang pendelten Michael und Heinrich jeden Tag zum "Earl's Court Exhibiton Centre" im Westen von London. Auf dem gigantischen Ausstellungsgelände fand Ende September das Messereignis des Jahres statt: die PC-Show '89. Das Wetter war zwar London-untypisch (kein Nebel, kein Regen), dafür erfüllte die Messe alle Erwartungen (viel Trubel, viel Software). Ein Schicksalsschlag besonderer Art war beim Rückflug in die Heimatredaktion fällig: Das Reisebüro buchte Michael und Heinrich in extreme Früh-Maschinen. Bereits um vier Uhr mußten die Wecker rasseln, damit die beiden rechtzeitig den Londoner Flughafen Heathrow erreichen konnten. Trotz gestörter Nachtruhe und Aufbruch bei Nacht und Nebel stiegen die beiden genervten Morgenmuffel in die richtige Maschine ein, zeigten sich über die Flugplanung aber nicht sonderlich begeistert ("Nie wieder!"). Der umfangreiche Messebericht, der mit Informationen über 140 Spiele-Neuheiten gespickt ist, entstand gottlob in ausgeschlafenem Zustand — nachzulesen in dieser Ausgabe ab Seite 6.



Noch grinst er: Er weiß noch nicht, wann der Flieger geht...

Auch diesen Monat gab es hohen Besuch in der *POWER PLAY*-Redaktion: Doug Glen arbeitet für Lucasfilm Games und hat schon die Spiele-Entwicklung von "Maniac Mansion" und "Zak McKracken" betreut. Er ist nicht nur der Marketing-Leiter der Games Division, sondern auch die Anlaufstelle für Programmierer, Koordinator für alle Spiele und Kontaktperson der Presse. Er brachte den brandneuen Flugsimulator "Their finest hour: Battle of Britain" mit. Nach seiner Auskunft ist Regisseur Steven Spielberg, Fan vom Vorgängerspiel "Battle Hawks" völlig verrückt nach der Simulation. Er soll schon einige Stunden davor verbracht haben. Außerdem zeigte er eine neue Demo-Version von "Loom". Dieses Adventure stammt vom Ex-Infocom-Programmierer Brian Moriarty und wird mit einem neuen grafischen Interface ausgestattet sein — man darf gespannt sein.

Kaum war Doug entschwunden, stürzten sich Battle-Hawks-Fan Anatol und Flugsimulator-Aß Michael auf Their finest Hour. In den folgenden Tagen entbrannte ein Wettkampf zwischen den beiden Piloten. Jede freie Minute wurde dazu verwendet, um "schnell eine Mission" zu fliegen und den Score zu erhöhen. Anatol ist auf die Spitfire spezialisiert (995 Punkte), Michael fühlt sich in seiner Messerschmidt (1034 Punkte) so richtig heimisch. Neuerdings tauschen die beiden Missionen aus, die sie mit dem "Mission Builder" gebastelt haben. Die netten Kommentare "Die schaffst Du nie!" oder "Frohen Absturz wünsch' ich..." wirken da besonders anspornend...

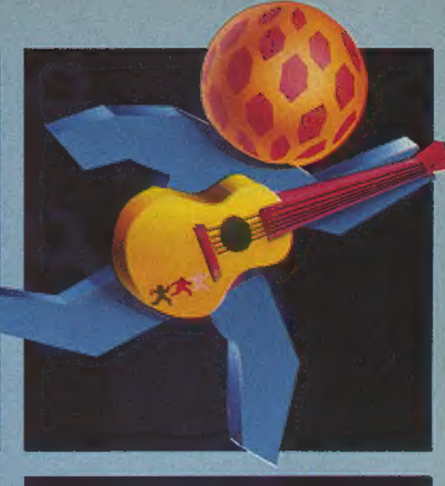


Doug Glen stellte die neueste Lucasfilm-Simulation vor

Einen schönen
Spätherbst
wünscht die

POWER PLAY Redaktion





Bildschirmfotos: Amiga

"Let's roll again, with Rock'n Roll"

"Roll around the clock"

"Roll over now, baby blue"

Erhältlich für:

Amiga
Atari ST
PC 3.5"

C 64
PC 5.25"
Spektrum
Schneider CPC

C 64
Spektrum
Schneider CPC



to Rock'n Roll

Das werden auch Sie schon nach wenigen Spielminuten begeistert singen. Rock'n Roll ist ein schwungvolles Spiel voller Spaß, Spannung, Action, Knobelei und Rhythmen. Hier dreht sich alles um eine Kugel, die per Maus oder Joystick durch 32 riesige Levels gesteuert wird. Ventilatoren, Teleporter, Röhren-Systeme, Schalter, Eisflächen, Diamanten, Energie-Sperren, Magnete, massig Extras, versteckte Bonusräume, unsichtbare Geheimgänge, Warps und vieles mehr erwarten Sie in diesem einzigartigen Spiel.



Rainbow Arts ®

RAINBOW ARTS Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11. ☎ Hotline 0221-596761
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

POWER PLAY INHALT 12/89

Aktuell

Kurz-Tests

Allgemeines

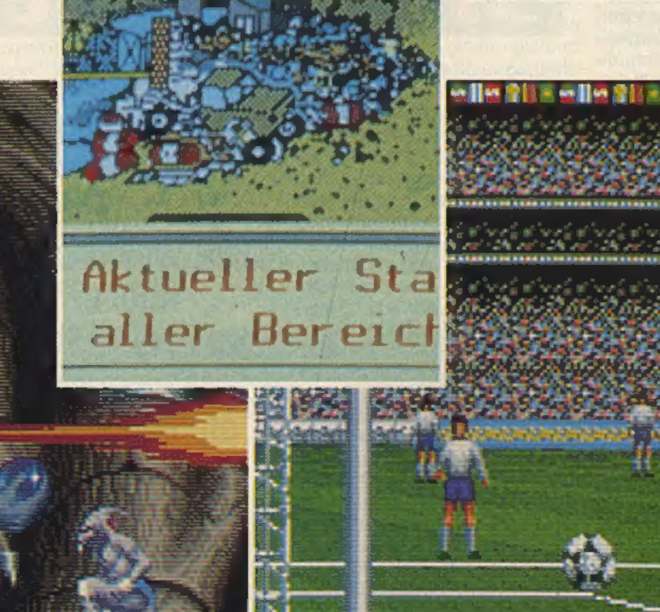
Story

Computerspiele-Tests

Power-Tips

Videospiele-Tests

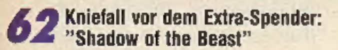
Automaten-Tests



62 Kniefall vor dem Extra-Spender: "Shadow of the Beast"

24 Zivilisations-Müll und gravierende Fehlentscheidungen in "Ökolopoly"

74 Mit Schmackes ins Leder treten: "World Cup Soccer"



SPIELE-SPEKTAKEL IN LO

Das Chaos hat Tradition: Alle Jahre wieder, wenn die PC-Show stattfindet, fallen Hundertschaften von Journalisten, Händlern und Freaks ins Messegelände am Londoner Earl's Court ein. Obwohl fast alle Besucher und Aussteller über den Lärm, die horrenden Standmieten und den Streß stöhnen, hat sich diese Messe als wichtigstes Schaufenster fürs Computerspiele-Business in Europa etabliert.

Den gewaltigen Schub an Messe-Neuheiten präsentieren wir Euch auf den nächsten Seiten. Der Übersicht zuliebe haben wir den Bericht alphabetisch nach Herstellerfirmen geordnet. Wer sich informieren will, welcher Titel für welche Computer erscheint, findet außerdem am Ende des Artikels eine alphabetisch nach Spielenamen geordnete Tabelle.

Accolade

Erstmals war das amerikanische Softwarehaus Accolade mit einem eigenen Stand auf der PC-Show vertreten. Gezeigt wurden vor allem Titel, die wir Euch bereits in unserem Bericht von der CES in *POWER PLAY* 8/89 vorstellten.

Dazu gesellten sich zwei brandneue Programme: **Bar Games** ist eine Art Jux-Sportspiel. In fünf kuriosen Disziplinen wie "Bierglas-Schieben" und "Würfelschummeleien" geht's feucht-fröhlich zur Sache. **Blue Angels** nennt sich eine neue Kunstflug-Simulation. Wer Ramstein erfolgreich verdrängt hat, kann mit einem schneidigen Jet waghalsige Flugkunststückchen probieren. Die schönsten Manöver darf man in einer Wiederholung nochmals in Ruhe bewundern.



Activisions "Tongue of the FatMan": Zweikampf gegen skurrile Gegner der ulkigen Art. (MS-DOS/EGA)

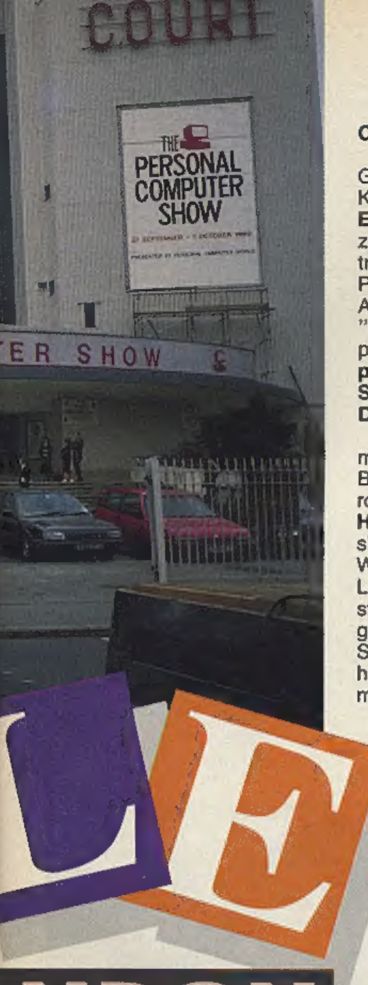
Nahezu alle wichtigen Softwarefirmen präsentierten ihre Weihnachts-Knüller auf der PC-Show. In unserem großen Messe-Report berichten wir Euch von über 100 Spiele-Neuheiten.

Activision/Gamestar/Infocom

Viel zu sehen gab es bei Activision. Neben Spiele-Neuheiten von den englischen und amerikanischen Programmier-Teams dieses Softwarehauses stießen wir auch auf Neuerscheinungen von Gamestar und Infocom. Activision kümmert sich um Vertrieb und Marketing der Produkte dieser US-Softwarefirmen in Europa.

Aus den englischen Software-Studios erscheinen zu Weihnachten neben dem Spiel zum Film **Ghostbusters 2** in erster Linie Spielautomaten-Umsetzungen. Gute Chancen auf eine Pole Position in den Hitlisten hat **Power Drift**, die Umsetzung des gleichnamigen Sega-Spielhallenhits. Mit einem Rennwagen flitzt Ihr über insgesamt 27 Pisten und dürft Euch dabei heiße Überholduelle mit elf Computergegnern liefern. Wildes Weltraumballern erwartet Euch bei **Galaxy Force**, einer weiteren Sega-Adaption. Durch den Weltraum und planetarische Tunnels zischt ein wackeres Raumschiff, das mit Laserblitzen gegnerische Flugkörper fünf Levels lang anschmort. Sportlich gibt sich **Fighting Soccer**, die Umsetzung eines Spielautomaten von SNK. Elf Teams treten bei einem Fußballturnier an, um die Goldmedaille zu gewinnen. Besondere Kennzeichen sind die recht großen Spieler-Sprites und kernige Tacklings als rauhes aber wichtiges spielerisches Element. Für 1990 hat sich Activision bereits drei weitere Spielautomaten-Lizenzen gesichert: **Dragon's Breed** (das neue Ballerspiel von den **R-Type**-Erfindern), **Ninja Spirit** (schweres Actionspiel) und **Atomic RoboKid** (Ballerspiel, dessen Held ein knuddeliger Roboter ist).

Aus Amerika kommen die Activision-Neuheiten **Tongue of the FatMan** (reichlich bizarres Science-fiction-Catchen), **Grave Yardage** (Football mit Monster-Teams voller Zombies und Ghouls), **Manhole** (Fantasy-Abenteuer), **Mechwarrior** (Rabatz mit rostfreien Robot-



NDON

Recken), **Deathtrack** (Freie Fahrt für wilde Burschen — dank Laser und Raketenwerfern auf der Kühlerhaube) und das langerwartete Spiel zum brillanten Actionfilm **Die Hard**. Die Sportspiel-Spezialisten von Gamestar liefern mit **Face Off** eine Eishockey-Simulation ab, bei der Ihr um den berühmten Stanley-Cup spielt. Von Infocom kommt mit **Mines of Titan** ein neues Science-fiction-Rollenspiel.

Cinemaware

Cinemaware veröffentlicht in Kürze seine mit Spannung erwartete Gruselfilm-Persiflage **It came from the Desert**. Zum Jahresende steht dann das zweite Spiel aus der "TV Sports"-Reihe an. Der Nachfolger zu "Football" heißt **TV Sports Basketball**. Hervorragend aussehende Grafik, umfangreiche Spieler-Statistiken, Liga-Modi und zahlreiche Gags wie Werbung und Interviews sollen für das rechte Flair einer Fernseh-Übertragung sorgen. Bis zu vier Spieler können bei der Amiga-Version gleichzeitig antreten.

Coktel Vision

Coktel Vision versucht sein Glück mit Spielen zu aktuellen Kinofilmen. **Asterix and the Enchanted Stone** ist das Spiel zum neuen Asterix-Zeichentrickfilm und **Oliver** heißt das Programm zur Walt Disney-Adaption des Kinderbuchses "Oliver Twist". Außerdem geplant sind die Simulation **European Space Shuttle** sowie **Skido** und **No Exit**.

Domark/Tengen

Ungewöhnliche Kluft am Domark-Stand: Fast die ganze Belegschaft tummelte sich in rot-weißen Overalls mit dem **Hard Drivin'**-Logo. Diese Fahrsimulation soll der große Weihnachts-Hit des Tengen-Labels werden. Auf einer Landstraße oder einer Stunt-Piste gibt der Spieler hier seinem Sportwagen die Sporen, überholt andere Fahrzeuge und bemüht sich, nicht in LKWs oder Häuser zu krachen. Der Spielautomat bietet feine, fließende Vektorgrafik. Die ST- und Amiga-Versionen wird 3D-Experte Jürgen Friedrich programmieren, der bereits die erfolgreichen 16-Bit-Umsetzungen von "Star Wars" schrieb. Weitere Tengen-Titel, die rechtzeitig zu Weihnachten erscheinen, sind die Drachen-Ballerei **Dragon Spririt** und das witzige Paddelspiel **Toobin'**. Außerdem wurden die nächsten Tengen-Spiele für Anfang 1990 bekanntgegeben. Mitte Januar kommt **Cyberball**, eine originelle American-Football-Variation mit Robotern. Darauf folgen die Umsetzungen des brandneuen Spielautomaten **Escape from the Planet of the Robot Monsters**. Der ellenlange Titel läßt's schon ahnen: Das Actionspiel ist eine Persiflage auf Science-fiction-Klischees. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten, um die schmucke Professorin Sarah Bellum aus den Klauen außerirdischer Raufbolde zu befreien.

Domark hat auch eine Alternative zu all diesen Actionspielen zu bieten: **Pictionary** ist die Umsetzung eines Gesellschaftsspiels, das in den USA zur Zeit gewaltig abräumt. Es ist eine Variation der TV-Serie "Die Montagsmaler": Wer zuerst anhand eines Bildes einen Begriff erkennt, sammelt Punkte.

EAS

Gut gemischt ist das Weihnachts-Programm von EAS: Auf der Messe gezeigt wurden das Rollenspiel **Kayden Garth**, das Strategiespiel **Limes and Napoleon**, das Wild-West-Spektakel **Far West**, das Jump-and-Run-Spiel **Magic** und **Advantages**, eine Tennis-Simulation mit gesplittetem Bildschirm.

Electronic Arts/Interplay

Electronic Arts präsentierte neue Demos von Spielen, über die wir Euch bereits in der letzten Ausgabe informierten. Rechtzeitig zu Weihnachten sollen die Rollenspiele **Hound of Shadow**, **Keef the Thief** und **Swords of Twilight** erscheinen. Zum Jahresende werden endlich die Amiga- und C 64-Umsetzungen des Weltraum-Rollenspiels **Starflight** erwartet, dessen PC-Version in Amerika ein Riesenerfolg war. Mit **Budokan: The Martial Spirit** erscheint ein neues Fernost-Sportspiel. In einem großen Turnier tretet Ihr in den Disziplinen Karate, Kendo, Bo und Nunchaku an. Electronic Arts vertreibt in Europa die Programme des US-Softwarehauses Interplay ("The Bard's Tale", "Wasteland"). Ausführliche Infos zum neuesten Interplay-Rollenspiel **Dragon Wars** findet Ihr nach dem Messebericht im Aktuell-Teil dieser Ausgabe. Vom Action-Schachspiel "Battle Chess" wird eine C 64-Umsetzung erscheinen; außerdem ist "Neuromancer" auf dem Amiga endlich fertig.

Empire

Fußball-Freunde werden auch von Empire mit einer Neuerscheinung bedacht: **Gazza's Super Soccer** bietet fröhliches Gekicke mit einem umfangreichen Liga-Modus. Ein aktueller Buch-Bestseller des amerikanischen Autors Harold Coyle steht Pate für **Team Yankee**, eine Mischung aus Strategiespiel und Panzer-Simulation. **Time** nennt sich ein Weltraum-Action-Adventure, das — der Name läßt's ahnen — in verschiedenen Zeitzonen spielt.

Gremlin

Recht ruhig und beschaulich ging es bei Gremlin zu. Nur eine Handvoll Neuerscheinungen sind bis Ende des Jahres geplant. Darunter befinden sich das **Footballer of the Year**



Jürgen Friedrich, der Programmierer der 16-Bit-Versionen von "Hard Drivin"



Die Fahrsimulation "Hard Drivin'" gilt als sicherer Anwärter für die Charts (Amiga/ST)



Gute Grafik ist man von Cinemaware gewohnt — "TV Sports Basketball" macht da keine Ausnahme (Amiga)



Fußball und kein Ende: Anstoß frei für "Gazza's Super Soccer" (ST)

II (Fußball-Strategie), das Actionspiel **Switchblade**, die BMX- und Skateboard-Simulation **Skidz**, das Autorennen **Supercars**, und das Action-Adventure **Axel's Magic Hammer**. Gezeigt wurden auch der "Deflektor"-Verschnitt **Mindbender** und **John Lowes' Ultimate Darts** für ambitionierte Pfeilwerfer.

Hewson

Immer 16-Bit-lastiger wird das Angebot von Hewson. Für November sind die ST/Amiga-Umsetzungen der 8-Bit-Spiele **Stormlord** und **5th Gear** geplant. Ganz neu ist **Onslaught**, eine Mischung aus Action- und Fantasy-Strategiespiel.

Eine Reihe neuer Titel für 1990 wurde bereits angekündigt. An gleich zwei Projekten


"Axel" heißt der Held in Gremlins neuem Geschicklichkeitsspiel (ST)

arbeitet John Phillips. Im Mai soll der Nachfolger zu seinem Kultspiel "Nebulus" erscheinen. In **Nebulus II** muß der niedliche Held Pogo 16 neue Türme erklimmen. Diesmal stehen ihm auch Extras zur Verfügung, um an den zahlreichen Gegnern vorbeizukommen, die die Türme bewachen. Einen Monat früher soll **Scavenger** erscheinen, ein vertikal scrollendes Action-Adventure. Der Titelheld saust durch allerlei Zeitzonen, um Schatzkisten mitgehen zu lassen. Auch zu "Stormlord" ist ein Nachfolger geplant. Der Schauplatz von **Stormlord II** ist die Unterwelt, wo sich reichlich Vampire, Zombies und grüne Trolle tummeln. Andrew Braybrooks neuester Streich sind die 16-Bit-Umsetzungen seines C 64-Klassikers **Paradroid**. Das vielgerühmte Action-Strategiespiel soll mit aufgedonnerter Grafik erneut zum Hit werden.

Infogrames

Von diesem französischen Softwarehaus erscheinen bald zwei Spiele, in denen sich alles rund ums Auto dreht. **Highway Patrol 2** erinnert ein wenig an **Test Drive II**. Bei **Chicago 90** macht der Spieler mit schnellen Wagen Jagd auf Verbrecher. In dem Actionspiel **Safari Guns** darf dann auf Jäger und Wilderer geballert werden, die sich an bedrohten Tierarten vergreifen wollen. Einen guten Eindruck hinterließ das Rollenspiel-Epos **Drakkhen**: Ihr müßt in einer Fantasy-Welt acht verschiedene Steine finden. Sechs mehrstöckige Dungeons müssen erforscht und viele Monster bekämpft werden.

Krisalis

Die kleine Softwarefirma machte hauptsächlich Werbung für das neue Fußballspiel **Manchester United Football Club**, das Ende des Jahres erscheint. Nicht nur Eintreten auf das runde Leder sind gefragt, auch Taktik und Trainer-Aufgaben müßt Ihr erledigen.

Loriciel

Drei neue Spiele will das französische Softwarehaus Loriciel bis Januar veröffentlichen: den Computer-Flipper **Pinball Magic**, die Panzer-Simulation **Track Attack** sowie das Geschicklichkeitsspiel **Skweek II** (Nachfolger zu Skweek).

Magic Bytes

Von dem Gütersloher Softwarehaus erscheinen bis Weihnachten das Jump-and-Run-Spiel **Tom und Jerry 2**, das Jux-Sportspiel **Eskimo Games** und das Denk- und Grübelspiel **Blue Angel 69**. Anfang 1990 sollen dann die schon lange angekündigte Kriegsschiff-Simulation **U.S.S. John Young** und das recht actionreiche Terroristendrama **North Sea Inferno** veröffentlicht werden.

Trends der PC-Show

★ 16 Bit marschiert: Die meisten Spiele-Neuheiten erscheinen zunächst für Amiga, ST oder MS-DOS. Es gibt immer mehr Programme, die überhaupt nicht für C 64 und CPC veröffentlicht werden.

★ Von der Rolle: Rollenspiele sind weiter stark im Kommen. Neben den zahlreichen Rollenspiel-Importen aus den USA wagen sich auch verstärkt europäische Programmierer an dieses Genre.

★ Sag' ja zu EGA: Bei PC-Spielen setzen sich EGA- und VGA-Grafikkarten immer mehr durch. Hercules-Grafik wird oft gar nicht unterstützt. Unter CGA sehen viele PC-Spiele recht greulich aus. *hl*


Trips zu fremden Welten: "Gravity" von Imageworks (ST)

Microprose/Firebird/Rainbird

Eine ganze Reihe von vielversprechenden Neuheiten kündigte Microprose an. Nicht nur unter dem eigenen Namen, sondern auch bei den Labels Rainbird und Firebird stehen zu Weihnachten viele Veröffentlichungen an.





Drei neue Rainbird/Firebird-Spiele von links nach rechts: Tower of Babel, Midwinter (beide ST) und Bushido (C 64)


Rushware
– Hotline für alle
MICROPROSE –
02101/637575
Montags + Donnerstags
15.00 - 19.00 Uhr.
TOWER OF BABEL
Tower of Babel ist ein neues komplexes Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen – alles in solider 3D – Grafik und unter Anwendung neuester Licht – und Schattentechniken.
Übernehmen Sie die Führung von Robotern! Programmieren Sie diese so, daß sie Probleme und Puzzles bewältigen und mit anderen seltsamen Kreaturen (wie z.B 'Drücker', 'Zieher' & 'Greifer') interagieren können. Alternativ dazu haben Sie die Möglichkeit, den Spielablauf in Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt – wenn die Spielsituation es erfordert – in den Spielablauf eingreifen.
Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spieldesigner ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Gesichtspunkten zu konstruieren. Nutzen Sie diese Chance und fordern Sie Ihre Freunde mit Ihrer eigenen knifflig-teuflischen Konstruktion heraus!
Mehr als nur ein Spiel und mehr als nur ein Puzzle: TOWER OF BABEL eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele!
Erhältlich für ST und Amiga.
Roonstraße 5 6503 Mainz-kastel Tel: 06134 22235
RAINBIRD
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Bei Microprose erscheinen die Postspiel-Adaption **Starlord** und der Nachfolger zu "Airborne Ranger" namens **Rat Pack**. Hier darf der Nachwuchs-Söldner nicht nur einen Einzelkämpfer durch unterschiedlichste Missionen hetzen, sondern gleich ein ganzes Soldaten-Team befehligen. Von Firebird kommen das Kampfsportspiel **Oriental Games** und das Action-Adventure **Bushido**.

Beim Rainbird-Label erscheint das neue Spiel von Tau-Ceti-Programmierer Pete Cook: **Tower of Babel** bietet Tüftelspaß in piekfeinem 3D-Look. Ebenfalls mit edler 3D-Grafik wartet das Strategie/Rollenspiel **Midwinter** auf. Der Spieler muß hier mit einer kleinen Mannschaft eine arktische Insel gegen zahlreiche Invasoren verteidigen. Nicht nur Ski, sondern auch Motorschlitten, Para-Glider und unterschiedlichste Waffen stehen Euch zur Verfügung. Außerdem plant Rainbird die Veröffentlichungen des Handels- und Strategieprogramms **Epoch**, des Atomkriegs-Dramas **Survior**, des Weltraum-Action-Adventure **First Contact** und **UMS II**, die Fortsetzung zum Kriegs-Strategiespiel "Universal Military Simulator".

Mirrorsoft/Imageworks/PSS

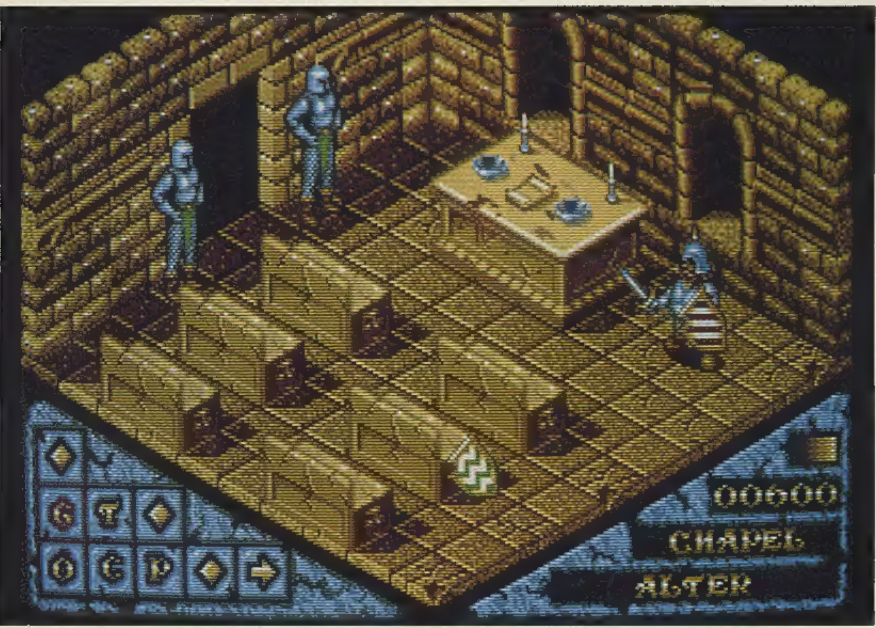
Strahlende Gesichter in der Hotel-Suite, die Mirrorsoft in unmittelbarer Nähe des Messegeländes belegt hatte. Just zum Messestart rauschte "Xenon II" hoch in die britischen Charts. Entsprechend moralisch gestärkt präsentierte man uns die Produktpalette fürs Weihnachtsgeschäft.

Die Software-Speisekarte des Labels Imageworks bietet in diesem Winter für so ziemlich jeden Geschmack etwas. **Gravity** heißt ein ungewöhnliches Geschicklichkeitsspiel, bei dem man von Sonnensystem zu Sonnensystem huscht, sein Schiff allmählich aufrüstet und dabei mit der lästigen Gravitation ganz schön zu kämpfen hat. Von **Dynamic Debugger** berichteten wir Euch bereits vor einigen Monaten — nur trug das Spiel damals noch den Arbeitstitel "DDT". Das witzige Plattformspiel soll besonders durch seine Grafik bestechen und wird auf dem Amiga den HAM-Modus mit über 4000 Farben gleichzeitig ausnutzen. Weiter geht's mit neuen Fantasy-Spielen: **Blade Warrior** (früherer Arbeitstitel "Palladin") handelt von einem schwertschwingenden Helden, der hinter einem miesen Zauberer her ist. Adventure-Fans wird ein Nachfolger zu "Lord of the Sword" beschert, das vor gut einem Jahr bei Rainbird erschien. Der zweite Teil nennt sich **The Final Battle** und bietet eine Reihe neuer Features.



Eine neue Simulation von PSS: U-Boot-Tauchfahrt mit "Wolfpack" (MS-DOS/VGA)

Cadaver wird das neue Spiel der Bitmap Brothers heißen. Cadaver ist kein weiteres Actionspiel, sondern eine Mischung aus Fantasy-Rollenspiel und Action-Adventure. Auf der Suche nach einem Massenmörder (Schauder, Schauder) kämpft sich ein einsamer Held durch Burgen und Verliese. Ein Action-Adventure der außergewöhnlichen Art verspricht **Theme Park Mystery** zu werden. Als Erbe eines Vergnügungsparks machen Sie bald eine unangenehme Entdeckung: Eine unheimliche Macht hat sich im Park verschanzt und bereits den eigenen Großvater zu Tode erschreckt. Da solche Späßchen jeden Besucher vergraulen können, will man dem unbekannten Unhold baldigst den Garaus machen. **Terrarium** ist ein Action-Adventure mit Science-fiction-Handlung: Ihr müßt einen Wissenschaftler-Kollegen aus den Fängen von Kidnappern befreien. Eine weitere Dosis Weltraum bietet **Omicron Conspiracy**. Als



Cadaver, das neueste Spiel der Bitmap Brothers, ist ein Action-Adventure mit detaillierter Grafik (ST)

Messesplitter

In stilvoller Atmosphäre präsentierte Activision am Abend des ersten Messetages seine Flugsimulation "Bomber". Die Fachpresse wurde zu einer Vorführung des Programms in den piekfeinen "Royal Air Force Club" geladen. Wo Orden in schweren Vitrinen ruhen und Veteranen ihre Whiskeys schlürfen, wurde die Simulation auf einem flotten 33-MHz-PC mit Großbildschirm vorgeführt.

Die längste Anreise zur PC-Show mußte Interplay-Boß Brian Fargo bewältigen. Ein Flug von Kalifornien nach England ist ohnehin kein Pappenstiel, doch dank eines Getriebeschadens an einem Flugzeug mußte Brian auch noch reichlich warten. Erst 20 Stunden nach Reisebeginn traf er in London ein. Sein Kommentar: "Bei der Ankunft sah ich aus wie ein Zombie."

Personalwechsel beim englischen Microprose-Büro: Geschäftsführer Stewart Bell hat seine eigene Softwarefirma "Electronic Zoo" gegründet. Über einen Nachfolger ist bei Microprose noch keine Entscheidung gefallen.

Aller guten Dinge sind drei: Bereits zum dritten Mal wurde auf einer PC-Show das Novagen-Spiel "Damocles (Mercenary II)" angekündigt. Im Herbst 1987 hieß es erstmals: "Damocles erscheint Weihnachten". Im September 1988 dasselbe Sprüchlein. 1989 soll das Programm endlich erscheinen — wenn nicht, wird es wohl nächstes Jahr auf der PC-Show wieder angekündigt werden...

hl


DIE HERAUSFORDERUNG
CONTINENTAL CIRCUS
ATARI ST
C 64
AMIGA
Die Formel 1 fordert Ihren ganzen Mut und Ihre ganze Entschlossenheit. Sie haben lange trainiert, um der Beste zu sein. 8 Rennen in 8 verschiedenen Ländern müssen Sie antreten. Brasilien ist die erste Herausforderung. Sie dürfen nicht verlieren. Zeigen Sie, daß Sie das Zeug zu einem Niki Lauda oder Alan Prost haben.
CONTINENTAL CIRCUS
ORIG. SPIELHALLENUMSETZUNG
erhältlich für ATARI ST, AMIGA, C 64 Kass./Disk.
Licensed from © Taito Corp., 1988, export outside Europe and Australasia prohibited.
Virgin Games
Virgin Games GmbH
Eiffestr. 398
2000 Hamburg 26
Tel. 040/25 15 36-0

Captain der Sternenpolizei klappert man etwa 250 Orte ab, um einen galaktischen Drogenring zu zerschlagen.

Erstmals wagt sich Imageworks an die Umsetzung eines Kino-Kassenknüllers: **Back to the Future II**, der Nachfolger von "Zurück in die Zukunft". Die Zeitreise ins Jahr 2015 soll-



Panzerrumpeln bei "Tank" (MS-DOS/EGA)

te ein prächtiges Actionspiel abgeben. Details stehen noch nicht fest — bis auf die Tatsache, daß das Spiel erst 1990 erscheinen wird. Mit **Interphase** steht schließlich ein echter 3D-Leckerbissen auf dem Weihnachts-Fahrplan. Zur fließend schnellen Grafik gesellt sich ein ausgetüfteltes Spielprinzip, bei dem man nicht nur schnell reagieren, sondern auch heftig nachdenken muß.

Zwei neue PSS-Strategiespiele runden das üppige Mirrorsoft-Angebot schließlich ab. Bei **Wolfpack** tuckert ein U-Boot durch den 2. Weltkrieg, während fortgeschrittene Spieler bei **Harpoon** gleich ganze Flotten über den Nordatlantik kommandieren.

Ocean

Den auffälligsten Stand hatte Ocean. Schwer zu übersehen (und überhören) war die riesige Videowand, auf der die neuen Spiele gezeigt wurden. In die Abteilung "Bildschirm-Metzelei" fallen die wenig geistreichen, aber turbulenten Automaten-Umsetzungen **Cabal** und **Operation Thunderbolt**. Zwei Spieler können gleichzeitig ein Fadenkreuz auf Dutzende von Sprites anlegen. Viel Schießerei erwartet Euch auch bei der Umsetzung des Films **The Untouchables**: Chicagoer Gangster inklusive Al Capone liefern sich wilde Feuergefechte.

Die heißeste Automaten-Umsetzung, die Ocean zu Weihnachten auf der Pfanne hat, dürfte wohl Taitos **Chase HQ** sein. Bei diesem Renn- und Rammspiel hetzen zwei coole Cops im besten "Miami Vice"-Stil hinter motorisierten Bösewichtern her. Sportlich wird's bei **Adidas Golden Shoe**, einer neuen Fußball-Simulation. Außerdem plant Ocean die Veröffentlichungen von **Ivanhoe** (Action-Adventure mit witziger Grafik), **F-29 Retaliator** (Flug-Simulation) und **Lost Patrol** (Vietnam-Kriegsspiel).

Psygnosis/Psyclapse

Unter eigenem Namen und auf dem Label **Psyclapse** will Psygnosis zu Weihnachten eine ganze Reihe von Actionspielen loslassen. **Stryx** ist eine Art Mischung aus "Obliterator" und "Barbarian". Der Spieler steuert seine Figur durch drei Levels voller Action. Zum Nachfolger des Action-Adventures Barbarian wird es den Nachfolger **Barbarian II** geben (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Palace-Spiel). Außerdem auf dem Psygnosis-Plan: **Carthage**, **Killing Game Show**, **Infestation**, **Flash Dragon**, **Never Mind** (ein Denkspiel mit über 300 Puzzles), **Matrix Marauders**, **Gore** und das Unterwasserspektakel **Aquaventura**



Zu Weihnachten erscheint der "Ghosts'n Goblins"-Nachfolger "Ghouls'n Ghosts" endlich für Heimcomputer (ST)

(Kategorie "Feucht-Fröhlich").

Spectrum Holobyte

Nach der Corvette-Simulation "Vette" erscheint von Spectrum Holobyte zum Jahresende die Panzer-Simulation **Tank**. Eine umfangreiche Mission im Vietnam-Krieg kann man bei **Flight of the Intruder** bestehen. Das Programm wird kein reiner Flugsimulator sein; Strategie ist auch gefragt, um die verhängnisvolle Fliegerei heil zu überstehen.

Thalion

Seit Jahren tüfteln die Jungs von Thalion schon an dem Rollenspiel-Epos **Dragonflight**. Dieses Jahr zu Weihnachten soll das grafisch aufwendige Programm endlich erscheinen. Außerdem zu sehen: das Jump-and-Run-Spiel **Gates of Jambala** und das recht ungewöhnliche Kampfsportspiel **Chambers of Shaolin**. Von dem 3D-Action/Denkspiel **No Second Price** war ein frühes Demo zu sehen, das mit wahnwitzig schneller 3D-Vektorgrafik protzte. Angeblich soll sogar "Starglider"-Programmierer Jez San beim Anblick dieses Demos ins Staunen gekommen sein.

The Edge

Der Pressesprecher am Stand von The Edge setzte sein bestes Breitwand-Grinsen auf, denn mit fast zwei Jahren Verspätung erscheinen im November endlich die Umsetzungen des Taito-Spielautomaten **Darius**. Das horiztontal scrollende Weltraum-Actionspiel fällt vor allem durch seine ebenso zahlreichen wie riesigen Obermonster auf. Fans der Peanuts-Comics werden sich über das **Snoopy**"-Computerspiel freuen. **The Punisher** und **X-Men** sind zwei weitere Comic-Adaptionen, doch hier geht's wesentlich



Protzige Promition für "Turbo Out Run": U.S. Gold parkte einen leibhaftigen Ferrari am Stand





Hard Drivin'
EINE ECHTE DREIDIMENSIONALE WELT AUF IHREM BILDSCHIRM
DER ULTIMATIVE FAHR-SIMULATOR
Autos!
Hard Drivin', erhältlich für Ihren Homecomputer, ist nicht nur ein
Hard Drivin' – Wann wagen sie eine Probefahrt?
IM DUELL MIT DEN TOP-FAHRERN!
TENGEN
Veröffentlich von Domark Ltd
Vertrieb BOMICO, Elbinger Strasse,
6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050
IBMPC Amiga Atari ST Commodore 64 Amstrad Spectrum
DOMARK

härter zu. Die Helden sind harte Kämpfer; bei den Software-Umsetzungen wird die Action klar überwiegen. Zu The Punsiher kommt Anfang 1990 auch ein neuer Film in die Kinos, in denen Schwedens Muskel-Export Dolph Lundgren den Titelhelden verkörpert.

SSI

Das amerikanische Softwarehaus SSI ist von Kopf bis Fuß auf "Advanced Dungeons & Dragons" eingestellt. Die Computerprogramme, die auf dieser Fantasy-Rollenspielserie basieren, sind weltweit sehr erfolgreich. Kein Wunder, daß nach "Curse of the Azure Bonds" und "Dragons of Flame" bereits weitere Titel geplant sind. Zum Jahreswechsel erscheint **War of the Lance**, das erste "AD&D"-Strategiespiel. Anfang 1990 folgt mit **Champions of Krynn** ein reinrassiges Rollenspiel. Bis 1992 will SSI fünf AD&D-Computerspiele pro Jahr veröffentlichen. Außerdem sicherten sich die Amerikaner die Rechte an der Science-fiction-Rollenspielreihe "Renegade Legion". Die erste Computerumsetzung soll Anfang 1990 erscheinen.

U.S. Gold

Heißester Kandidat für den Ehrenpreis in der Kategorie "Höchste Spielautomaten-Dichte pro Quadratmeter" war der U.S. Gold-Stand, der mit neuen und älteren Automaten vollgestopft war. Als knalligen Werbegag für das neue Rennspiel **Turbo Out Run** gab's außerdem einen ausgewachsenen Ferrari zu bestaunen. Mit einem roten Ferrari F40 rast Ihr bei Turbo Out Run quer durch die USA. Wechselnde Witterungsbedingungen und 16 grafisch unterschiedliche Streckenabschnitte sind die Besonderheiten des Spiels. Das ursprünglich geplante "Out Run Europa" verschwindet zugunsten der Turbo-Version erst einmal in der Versenkung.

Ein weiterer Nachfolger zu einem Spielhallen-Hit ist **Ghouls'n Ghosts**. Die Fortsetzung zum Klassiker "Ghosts'n Goblins" bietet viele Extrawaffen und gruselige Gegner. Die Mischung aus Baller- und Plattformspiel ist für Dezember geplant. Für 1990 sicherte sich U.S. Gold die Lizenz für Segas neuen Automaten **Crackdown**. Zwei Spieler schießen sich hier gleichzeitig durch mit Gegnern gespickte Labyrinthe. **Moonwalker** nennt sich schließlich das erste Michael-Jackson-Computerspiel. Unterlegt von wummernden Discorhythmen macht sich Michael auf die Socken, um den bösen Mr. Big zu bekämpfen.

Virgin/Mastertronic/Melbourne House

Der Computer- und Videospiel-Ableger des britischen Unterhaltungskonzerns Virgin hat ein ganzes Bündel Labels unter seinen Fittichen. Auf der PC-Show wurden Neuheiten von Virgin Games (Spielautomaten-Umsetzungen und Sport-Simulationen für Heimcomputer), Mastertronic (Billigspiele) und Melbourne House (Abenteuer-, Rollen- und Strategiespiele) vorgestellt.

Am aktivsten ist derzeit Virgin Games. Die Automaten-Umsetzungen "Silkworm", "Gemini Wings" und "Shinobi" sind kaum veröffentlicht worden, da steht schon der nächste Spielhallenhit für Heimcomputer an. **Continental Circus** ist ein Autorennspiel mit acht Grand-Prix-Strecken. Herzhafte Raufereien mit Straßengangs sind der wesentliche Inhalt von **Double Dragon II.** Große Neuerungen gegenüber dem ersten Teil sucht man vergeblich. Und gleich noch mal die Masche "Zwei Spieler gleichzeitig gegen den Rest der Welt": In **Ninja Warriors** kämpfen zwei ausgewachsene Ninjas in sechs Levels gegen die Armeen eines Diktators.

Ebenfalls rauh, aber regelgerecht geht es bei der American-Football-Simulation **Quarterback** zu, für die Amerikas Football-Held John Elway Pate stand.

Melbourne House bereitet ein schauriges Abenteuerspiel vor: **Demon's Tomb** handelt von einem englischen Ägyptologen, der einem handfesten Fluch zum Opfer fällt. Mastertronic schließlich startet ein neues Label, auf dem ausschließlich 16-Bit-Billigspiele veröffentlicht werden: "Blitz". Für Amiga/ST/MS-DOS-Verhältnisse erstaunlich niedrig ist der Preis von 5 Pfund (umgerechnet knapp 20 Mark) pro Programm. Die ersten Blitz-Billigspiele sind **Roadwars II** (Action zu Lande), **Speedboat Assassins** (Action zu Wasser) und **T-Bird** (Rennspiel); weitere Titel sollen folgen. *hl/mh*

Alle wichtigen Messeneuheiten auf einen Blick

Spiel	Geplant für
1st Person Pinball	Amiga/ST/MS-DOS
Adidas Golden Shoe	Amiga/ST
Advantages	Amiga/ST
Aquaventura	Amiga/ST
Asterix and the..	Amiga/ST/MS-DOS
Atomic RoboKid	Amiga/ST/C 64/CPC
Axel's Magic Hammer	Amiga/ST
Back to the Future II	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Barbarian II	Amiga/ST
Bar Games	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
BAT	Amiga/ST
Beverly Hills Cop	Amiga/ST/C 64/CPC
Blade Warrior	Amiga/ST/MS-DOS
Blue Angel 69	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Blue Angels	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Budokan	MS-DOS
Bushido	C 64
Cabal	Amiga/ST/C 64/CPC
Cadaver	Amiga/ST/MS-DOS
Carthage	Amiga/ST
Chambers of Shaolin	Amiga/ST
Champions of Krynn	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Chase HQ	Amiga/ST/C 64/CPC
Chicago 90	Amiga/ST/MS-DOS

Spiel	Geplant für
Continental Circus	Amiga/ST/C 64/CPC
Crackdown	Amiga/ST/C 64/CPC
Cyberball	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Darius	Amiga/ST/C 64/CPC
Dark Century	Amiga/ST/CPC/MS-DOS
Deathtrack	MS-DOS
Demon's Tomb	Amiga/ST/MS-DOS
Die Hard	MS-DOS
Double Dragon II	Amiga/ST/C 64/CPC
Dragon's Breed	Amiga/ST/C 64/CPC
Dragonflight	Amiga/ST
Dragon Spirit	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Dragon Wars	Amiga/C 64/MS-DOS
Drakkhen	Amiga/ST
Dynamic Debugger	Amiga/ST/C 64
Elvira, Mistr. of Dark	Amiga/ST/MS-DOS
Epoch	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Escape from Planet ..	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Eskimo Games	Amiga/ST
European Space Shuttle	Amiga/ST/MS-DOS
F-29 Retaliator	Amiga/ST
Face Off	C 64/MS-DOS
Far West	Amiga
Fighting Soccer	Amiga/ST/C 64/CPC

Spiel	Geplant für
First Contact	Amiga/ST
Flash Dragon	Amiga/ST
Flight of the Intruder	Amiga/ST/MS-DOS
Footb. of the Year II	Amiga/ST
Galaxy Force	Amiga/ST/C 64/CPC
Gates of Jambala	Amiga/ST
Gazza's Super Soccer	Amiga/ST/C 64/CPC
Ghouls'n Ghosts	Amiga/ST/C 64/CPC
Gore	Amiga/ST/MS-DOS
Grave Yardage	MS-DOS
Gravity	Amiga/ST/MS-DOS
Hard Drivin'	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Harpoon	Amiga/ST/MS-DOS
Highway Patrol 2	Amiga/ST/MS-DOS
Hound of Shadow	Amiga/ST/MS-DOS
Infestation	Amiga/ST
Interphase	Amiga/ST/MS-DOS
Iron Lord	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
It came from t. Desert	Amiga/ST/MS-DOS
Ivanhoe	Amiga/ST
Kayden Garth	Amiga/C 64
Keef the Thief	Amiga/ST/MS-DOS
Killing Game Show	Amiga/ST
Knight Force	Amiga/ST/CPC/MS-DOS

Spiel	Geplant für
Limes and Napoleon	Amiga/C 64
Lost Patrol	Amiga/ST
Magic	Amiga
Manchester United	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Manhole	MS-DOS
Matrix Marauders	Amiga/ST/MS-DOS
Mechwarrior	MS-DOS
Midwinter	Amiga/ST
Mindbender	Amiga/ST/MS-DOS
Mines of Titan	MS-DOS
Moonwalker	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Nebulus II	Amiga/ST
Never Mind	Amiga/ST/MS-DOS
Ninja Spirit	Amiga/ST/C 64/CPC
Ninja Warriors	Amiga/ST/C 64/CPC
No Exit	Amiga/ST/MS-DOS
North Sea Inferno	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
No Second Price	Amiga/ST
Oliver	Amiga/ST/MS-DOS
Omicron Conspiracy	Amiga/ST/MS-DOS
Onslaught	Amiga/ST
Operation Thunderbolt	Amiga/ST/C 64/CPC
Oriental Games	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Pictionary	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Pinball Magic	Amiga/ST/MS-DOS
Power Drift	Amiga/ST/C 64/CPC
Quarterback	Amiga/ST/C 64/CPC
Rat Pack	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Roadwars II	Amiga/ST/MS-DOS
Roller Coaster Rumbler	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Safari Guns	Amiga/ST/MS-DOS
Scavenger	Amiga/ST
Skweek II	Amiga/ST/CPC/MS-DOS
Skido	Amiga/ST/MS-DOS
Skidz	Amiga/ST
Snoopy	Amiga/ST/C 64/CPC
Speedboat Assassins	Amiga/ST/MS-DOS
Starflight	Amiga/C 64/MS-DOS
Star Lord	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Stormlord II	C 64/CPC
Stryx	Amiga/ST
SupercarsAmiga/ST	
Survior	Amiga/ST/MS-DOS
Switchblade	Amiga/ST
Swords of Twilight	Amiga
T-Bird	Amiga/ST/MS-DOS
Tank	Amiga/ST/MS-DOS
Team Yankee	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Terrarium	Amiga/ST/MS-DOS
The Final Battle	Amiga/ST/MS-DOS
The Punisher	Amiga/ST/C 64/CPC
The Untouchables	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Theme Park Mystery	Amiga/ST/MS-DOS
Time	Amiga/ST
Tom und Jerry 2	Amiga/ST/C 64/CPC
Tongue of the FatMan	MS-DOS
Toobin'	Amiga/ST/C 64/CPC
Tower of Babel	Amiga/ST
Track Attack	Amiga/ST/CPC/MS-DOS
Turbo Out Run	Amiga/ST/C 64/CPC
TV Sports Basketball	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Ultimate Darts	Amiga/C 64/ST
UMS II	Amiga/ST/MS-DOS
U.S.S John Young	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
War of the Lance	Amiga/ST/C 64/MS-DOS
Wild Streets	Amiga/ST/C 64/CPC/ MS-DOS
Wolfpack	Amiga/ST/MS-DOS
X-Man	Amiga/ST/C 64/CPC
Xenomorph	Amiga/ST

Clubs gesucht!

In Zukunft wollen wir in *POWER PLAY* über die Aktivitäten von Clubs berichten, die sich mit Computer- oder Videospielen beschäftigen. Wenn die Adresse Eures Clubs bei uns veröffentlicht werden soll, dann schickt uns eine Karte oder einen Brief mit den Antworten auf folgende Fragen:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computer- und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Beitrag?
4. Wieviel Mitglieder hat der Club?
5. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit?

Unsere Anschrift:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Neues von Indy

Die MS-DOS-Version des Lucasfilm-Adventures "Indiana Jones and the Last Crusade" wird etwas teurer: Entgegen ersten Ankündigungen lautet die unverbindliche Preisempfehlung jetzt 99 statt 79 Mark. "Schuld" ist die stattliche Anzahl von sechs Programm-Disketten. Die Preisempfehlung für die Amiga- und ST-Versionen bleibt unverändert bei 79 Mark.

Frohe Kunde für ST-Besitzer, die keinen Farbbildschirm haben: Die Atari-Version des Spiels läuft auch mit Monochrom-Monitor. *hl*

Japan-News: Neue Module für die PC-Engine

Alle Besitzer der PC-Engine sollten schon mal Ihre Geldbörse füttern. Sie könnte angesichts der Masse von angekündigten neuen Spielen bald stark strapaziert werden. In der Tabelle sind die Neuankündigungen aufgeführt, die bis Ende des Jahres in Japan erscheinen sollen.

Diese Liste hat uns freundlicherweise der Computershop Gamesworld zur Verfügung gestellt hat. *hf*

PC-Engine-Neuheiten

Name	Genre
Afterburner	Action
Alice in Wonder Dream	Action
Armed F	Action
Atomic Robo Kid	Action
Batman	Action
Benkei	Action
Berabou Man	Action
City Hunter	Action
Cyber Core	Action
Genpei	Action
Ghouls'n Ghosts	Action
Heavy Unit	Action
Mr Heli	Action
Ninja Sprites	Action
Pithec. Computerurus	Action
Shinobi	Action
Strider	Action
Super Darius (CD-ROM)	Action
Tatsunoko Fighter	Action
Thunder Blade	Action
Velgues	Action
Volfied	Action
Xevious II	Action
Legend of the Mirror World (CD-ROM)	Adventure
Doraemon	Puzzle
Power Drift	Rennspiel
Cosmic Fantasy (CD-ROM)	Rollenspiel
Cyber Night	Rollenspiel
Sindbat	Rollenspiel
Y's	Rollenspiel
Y's II	Rollenspiel
Neutopia	Rollenspiel
3D Golf	Sport
Baseball '89	Sport
Bull Fight	Sport
Jack Nicklaus Golf	Sport
Super Volleyball	Sport
USA Pro Basketball	Sport
World Beach Volleyball	Sport
Crisis of Dalchi Kun	Strategie
Mahjong Gamblers	Strategie

Batman-Nachlese

Da hatte wohl der Joker seine Finger im Spiel: Leider ist uns in der *POWER PLAY* 11/89 auf Seite 16 ein Fehler unterlaufen. Natürlich spielt Michael Keaton die Rolle des "Batman" im gleichnamigen Kinofilm und nicht Tim Burton — der ist nach wie vor der Regisseur des Films. Ein herzliches Danke an alle, die uns darauf aufmerksam gemacht haben. *al*

Anrufen in der *POWER PLAY*-Redaktion

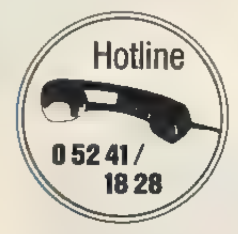
Es gibt feste Telefon-Zeiten für Leser-Anrufe in unserer Redaktion: **Jeden Montag zwischen 15 und 17 Uhr.** Wählt die Telefonnummer **(089) 4613-289**. Ihr landet dann direkt bei unserer Redaktions-Assistentin Ulli und könnt ihr sagen, welchen Redakteur Ihr sprechen wollt. Ganz wichtig: Spiele-Tips am Telefon können wir leider nicht geben. *hl*


KNALLIG, PFIFFIG,
EINZIGARTIG.
EINFACH SPITZE!
Ghostbusters II
POWER DRIFT
SEGA
ALTERED BEAST
ACTIVISION
GALAXY FORCE
SEGA



	C 64 / D	Amiga	Atari ST	IBM
3 D Pool	43,–	61,–	61,–	--,–
Action Fighter	43,–	61,–	61,–	61,–
Airborne Ranger	61,–	69,–	69,–	69,–
Altered Beast	**43,–**	**79,–**	**59,–**	**--,–**
Archipelagos	--,–	79,–	79,–	89,–
Batman – The Movie	**43,–**	**79,–**	**59,–**	**--,–**
Battletech	61,–	79,–	79,–	89,–
Beach Volley	43,–	79,–	59,–	--,–
Bloodwych	--,–	79,–	79,–	--,–
Borsenfieber	53,–	--,–	--,–	79,–
Curse of the Azure Bonds	69,–	--,–	--,–	89,–
Dynamite Düx	43,–	79,–	59,–	--,–
Eye of Horus	43,–	79,–	79,–	89,–
F-16 Falcon	--,–	89,–	79,–	109,–
F-16 Falcon Mission Disk	--,–	61,–	61,–	--,–
Fighting Soccer	43,–	79,–	59,–	--,–
F.M. II Paket	43,–	53,–	53,–	53,–
Grand Monster Slam	43,–	61,–	61,–	61,–
Grand Prix Circuit	43,–	79,–	--,–	79,–
Gunship	61,–	89,–	89,–	109,–
Hanse	53,–	69,–	69,–	79,–
Hard'n Heavy	43,–	53,–	53,–	--,–
Hillsfar	61,–	--,–	--,–	79,–
Hostages	49,–	69,–	79,–	--,–
Indiana Jones / Adv.	**--,–**	**79,–**	**79,–**	**89,–**
Jeanne D'Arc	--,–	53,–	53,–	53,–
Kick Off	43,–	53,–	53,–	--,–
Kult	--,–	59,–	59,–	--,–
Lizenz zum Töten	43,–	59,–	59,–	--,–
Lombard RAC Rally	--,–	79,–	79,–	79,–

	C 64 / D	Amiga	Atari ST	IBM
Maniac Mansion	**--,–**	**79,–**	**79,–**	**--,–**
Mr. Heli	43,–	79,–	79,–	--,–
New Zealand Story	43,–	79,–	59,–	--,–
Ökolopoly	--,–	--,–	--,–	149,–
Oil Imperium	**43,–**	**61,–**	**61,–**	**61,–**
Paperboy	--,–	59,–	59,–	79,–
Passing Shot	43,–	59,–	59,–	--,–
Populous	--,–	79,–	79,–	--,–
Populous / Promised Land	--,–	43,–	43,–	--,–
Rainbow Warrior	43,–	79,–	79,–	79,–
Rally Cross Challenge	43,–	53,–	53,–	69,–
Real Ghostbusters	43,–	79,–	59,–	--,–
Rick Dangerous	43,–	79,–	79,–	79,–
Rodeo Games	43,–	79,–	79,–	79,–
RVF Honda	--,–	79,–	79,–	--,–
Shinobi	**53,–**	**59,–**	**59,–**	**--,–**
Silent Service	53,–	79,–	69,–	79,–
Stunt Car Racer	43,–	79,–	79,–	79,–
Super Wonderboy	43,–	79,–	59,–	--,–
Test Drive 2	**53,–**	**79,–**	**--,–**	**79,–**
Test Drive 2 / Car Disk	**29,–**	**33,–**	**--,–**	**33,–**
Test Drive 2 / Scenery	**29,–**	**33,–**	**--,–**	**33,–**
Thunderbirds	43,–	79,–	79,–	--,–
Ultima Triology	53,–	--,–	--,–	69,–
Vermeer	53,–	79,–	69,–	69,–
Weird Dreams	53,–	79,–	79,–	79,–
Yuppie's Revenge	49,–	79,–	61,–	79,–
Zak McKracken (deutsch)	61,–	79,–	79,–	79,–



Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versandkosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck / Bar / Überweisung + 8,– DM.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele.

Disk | Cass.

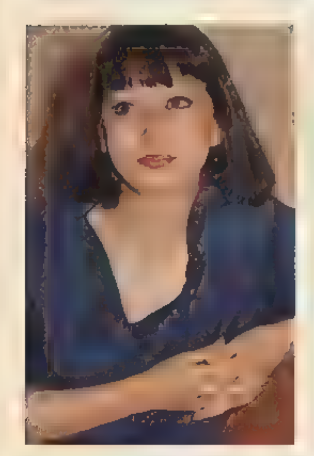
Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefon:
Alter:
Computersystem:

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!



Mit "Drakkhen" hat Infogrames ein verlockendes Fantasy-Rollenspiel in Vorbereitung. Durch lecker animierte 3D-Grafik und viele spielerische Finessen soll das Programm Furore machen.

Fast zwei Jahre haben die Programmierer Richard Bottet, Laurent Salmeron und Michel Royer sowie die Grafikerin Dominique Giroux an dem Rollenspiel "Drakkhen" gearbeitet. Die uns vorliegende Demo-Version macht einen interessanten Eindruck: Vier Charaktere, die je einen von vier Berufen ergreifen können, werden durch eine vielfältige Landschaft gesteuert. Diese Welt besteht aus einer riesigen Insel, die nur durch die Kraft der alten Drachen am Leben erhalten wird. Leider wurden durch ein großes Gemetzel fast alle Drachen getötet. Der Spieler muß nun mit seiner Party acht Drachensteine suchen, mit denen der älteste Drache herbeigerufen werden kann. Nur dieser Drachenopa ist in der Lage, den langsamen Verfall der Welt aufzuhalten. Neben zahlreichen Monstern, Städten, Läden und Fallen gibt es auch acht große Dungeons. Hier befinden sich, streng bewacht, die acht Steine.


Von der Künstlerin und Innenarchitektin Dominique Giroux stammen die Grafiken

Drakkhen wird sich einiger, für Rollenspiele ungewöhnlicher Grafik- und Spieltechniken bedienen. So wird zum Beispiel die Landschaft in einem Gemisch aus 3D-Vektorgrafik und normaler Zeichentechnik gezeigt. Wer im Lande herumläuft, sieht alles aus der Sicht seiner Party. Wird der Spieler in einen Kampf verwickelt oder befindet er sich in einem Dungeon, sieht er seine Party quasi von außen. In diesem speziellen Modus können alle Charaktere einzeln per Mausklick manipuliert werden. Gegenstände untersuchen, mit Fallen oder Hebeln hantieren, mit anderen Spielfiguren reden oder Monster aus dem Weg räumen sind nur in dieser Außensicht möglich. Auch die Wirkung der zahlreichen Zaubersprüche kann so beobachtet werden. Besonders auffallend sind auch die vielen kleinen spielerischen Details am Rande. Wenn sich zum Beispiel die Party durch die Eislandschaft schleppt, frieren die Charaktere ganz fürchterlich und nehmen dadurch körperlichen Schaden.

Zum Überprüfen des Standorts der Party und der einzuschlagenden Marschrichtung haben sich die Programmierer was Besonderes einfallen lassen: Der Nachthimmel in diesem Spiel ist komplett mit den "echten" Sternbildern versehen. So entdeckt der Spieler am nächtlichen Himmel neben dem Großen Bären auch den Polarstern und andere Himmelskörper.

Drakkhen soll ins Deutsche übersetzt für Amiga, Atari ST und MS-DOS erscheinen. Unsere Fotos stammen von einer französischen Demo-Version. Im Moment wird noch fleißig an dem Programm gearbeitet, aber wir werden Euch in einer der nächsten Ausgaben einen ausführlichen Testbericht nachreichen. *mh*


Zitternd in Schnee und Eis: Was mag wohl in dem Iglu sein? (ST)



Fackeln knistern, Schritte hallen, im Dungeon lauern viele Fallen (ST)

Vom Barden zum Drachen

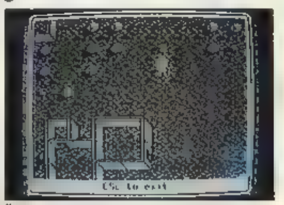
Aufregung in der Rollenspiel-Szene: die Schöpfer der klassischen "Bard's Tale"-Triologie veröffentlichen in Kürze ihren neuesten Titel "Dragon Wars". Das US-Softwarehaus Interplay ließ allen Gerüchten zum Trotz die Finger von einem weiteren Bard's Tale-Spiel und entwickelte statt dessen ein ganz neues Rollenspiel-System.

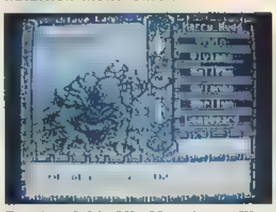
Mit vier Charakteren beginnt Eure Party ihre Abenteuer auf der Wasserwelt Oceana. Im Lauf des Spiels können sich bis zu drei weitere computergesteuerte Spielfiguren dazugesellen. Die Charaktere haben keine bestimmten Berufe, können sich aber ähnlich wie bei "Wasteland" Fähigkeiten aneignen. Es gibt etwa zwei Dutzend solcher "Skills". Je mehr Punkte Ihr einem Charakter für eine Fähigkeit spendiert, desto besser wird er auf diesem Gebiet. Zu den Skills gehören neben praktischen Fähigkeiten wie "Schlösser knacken" und "Schwimmen" auch vier Magie-Klassen, in denen insgesamt 59 Zaubersprüche geboten werden.



Warnende Worte: Im Zauberwald lauert anscheinend nichts Gutes

Im Gegensatz zu The Bard's Tale gibt es keine zufälligen Monster-Attacken mehr. Habt Ihr einen Angreifer an einer bestimmten Stelle im Spiel erledigt, taucht er auch nicht mehr auf. Wesentlich größer sind jetzt die animierten Grafiken von Monstern. Ähnlich wie bei den AD&D-Rollenspielen wird bei Dragon Wars auch viel Wert auf eine gute Story und atmosphärische (englische) Texte gelegt. Beim ersten Probespielen fiel uns neben dem verfeinerten Spielprinzip eine angenehme Prise Humor auf. Bis Dezember soll Dragon Wars auf dem C 64 erscheinen; Umsetzungen für Amiga und MS-DOS-PCs werden nicht vor Anfang 1990 erscheinen. Ein genauer Test des Programms folgt in einer der nächsten Ausgaben. *hl*


Übersicht: Eine Landkarte darf natürlich nicht fehlen



Frontansicht: Alle Monstergrafiken sind schön animiert

HITPARADEN

LESER-HITS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(1)	Populous	Electronic Arts	5. Monat
2.	(2)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	13. Monat
3.	(4)	F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	8. Monat
4.	(3)	Microprose Soccer	Microprose	10 Monat
5.	(18)	RVF Honda	MicroStyle	2 Monat
6.	(5)	Elite	Firebird	33 Monat
7.	(7)	Grand Prix Circuit	Accolade	7. Monat
8.	(10)	Kick Off	Anco	4. Monat
9.	(9)	Test Drive II — The Duell	Accolade	4. Monat
10.	(6)	Dungeon Master	FTL	15. Monat
11.	(11)	Pirates	Microprose	24 Monat
12.	(13)	Grand Monster Slam	Golden Goblins	2. Monat
13.	(—)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	21. Monat
14.	(8)	R-Type	Electric Dreams	7. Monat
15.	(14)	Great Giana Sisters	Rainbow Arts	20. Monat
16.	(—)	Spherical	Rainbow Arts	1. Monat
17.	(—)	Curse of the Azure Bonds	SSI	1. Monat
18.	(16)	Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	5. Monat
19.	(12)	Lords of the Rising Sun	Cinemaware	2 Monat
20.	(—)	Leisure Suit Larry II	Sierra	2. Monat

Populous ist erneut ganz vorne

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer und Videospiel-Systeme. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top-20-Platz in einer der nächsten Ausgaben.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen Wir wünschen Euch viel Spaß beim Mitmachen. *hl*

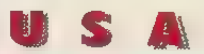
Michael Baesgen, Hannover
Christian Berk, Hamburg
Piotr Filipowicz, München
Frank Gölhel, Bad Salzuflen
Thilo Klemm, Rodgau
Herbert Krahnen, Kleve
Peter Mailand, Nagold
Karsten Pietsch Vaterstetten
Anja Rüsche, Hamburg
Daniel Schaller, Iserlohn
Werner Stick, München
Thomas Zimorski, Birkenhelde

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!



BUBBLER

- Indiana Jones and the Last Crusade (Graphic Adventure) (Lucasfilm Games)
- Hard'n Heavy (Reline)
- New Zealand Story (Ocean)
- Sim City (Maxis)
- Rick Dangerous (Firebird)



USA

Vollpreis-Spiele:

1. **F-19 Stealth Fighter** (Microprose)
2. **Who framed Roger Rabbit** (Buena Vista)
3. **Pirates** (Microprose)
4. **Leisure Suit Larry II** (Sierra)
5. **Jack Nicklaus Golf** (Accolade)
6. **Police Quest II** (Sierra)
7. **F-16 Falcon** (Spectrum Holobyte)

Billigspiele und Compilations:

1. **Dragon Warrior** (Nintendo)
2. **Mega Man 2** (Capcom)
3. **Ninja Gai Den** (Tecmo)
4. **Strider** (Capcom)
5. **Faxanadu** (Nintendo)
6. **Teenage Mutant Ninja Turtles** (Ultra)
7. **Track & Field II** (Konami)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. Populous
2. Zak McKracken
3. F-16 Falcon
4. Kick Off
5. Dungeon Master

Atari ST

1. Populous
2. RVF Honda
3. F-16 Falcon
4. Leisure Suit Larry II
5. Microprose Soccer

C 64/128

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Grand Prix Circuit
4. Maniac Mansion
5. Curse of the Azure B.

MS-DOS PCs

1. Space Quest III
2. Grand Prix Circuit
3. F-16 Falcon
4. Zak McKracken
5. F-19 Stealth Fighter

Sega Master System

1. Phantasy Star
2. Golvellius
3. Wonderboy in Monsterland
4. R-Type
5. Y's

Nintendo

1. Gradius
2. Ice Hockey
3. Zelda II
4. Super Mario Bros. II
5. Rad Racer

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Hitparaden-Karten bitte an diese Adresse

Rings of Medusa

Die ultimative Spielidee!

Screenshots-ATARI ST

Mittelalter
es herrscht eine
dunkele Zeit voller
Handel
Strategie
Kampf
Abenteuer

ATARI ST

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt a.Main 90



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genugt.
Tel.. 069/778025

AMIGA

STARBYTE -Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 0234/680460, Fax. 0234/680497



Ökolopoly

Das Spiel, das vom Professor kam

Biologe, Bestsellerautor, Brettspielschöpfer: Prof. Dr. Dr. h.c. Frederic Vester ist eine Koryphäe unter den Wissenschaftlern. Mit seinem Werk über das vernetzte Denken, das Hunderte wissenschaftlicher Arbeiten, mehrere Bücher sowie Rundfunk- und Fernsehsendungen umfaßt, erreicht er ein Millionen-Publikum. Er erhielt dafür zahlreiche Dekorationen, Auszeichnungen und Forschungspreise. Zum Erscheinen seines PC-Spieles "Ökolopoly" befragten wir ihn zu den Themen:

PROGRAMMIERER

Ich habe mich vorher nie mit Computerspielen beschäftigt, außer Basic kann ich keine einzige Programmiersprache. Ich will bewußt meine Naivität behalten. Beim Umgang mit Informatikern muß man stur bleiben. Wenn die Programmierer meinten: "Weiß doch jeder", sagte ich einfach: "Nein". Ich habe mich ganz dumm gestellt. "Wo muß ich jetzt draufdrücken", fragte ich. "Das haben Sie doch vorher schon gesehen", meinten sie. "Ich seh's aber jetzt nicht mehr. Außerdem hab' ich's wieder vergessen. Also, wo muß ich draufdrücken?"

Ich wußte natürlich wo. Zuerst waren sie ziemlich sauer. Doch dann hat's Ihnen viel Spaß gemacht, weil sie merkten, daß Ihre Arbeit qualitativ besser wurde. Unsere beiden Informatiker Michael Stoltz und Peter Krawinkel hatten 1200 Programmierstunden geplant und ebensoviele gebraucht. Das Ökolopoly-Projekt lief ganz ohne Pflichtenheft, dafür in kreativer Zusammenarbeit. Wir haben keinen Tag länger gebraucht als geplant, obwohl wir viele neue Wege gegangen sind. Das ist schon eine kleine Sensation.

COMPUTER

Ich mag Computer. Aber ich weigere mich, den Computer



Paradiesische Zustände sind schwer zu erreichen

zu bedienen. Umgekehrt: Ich will mich von der Maschine bedienen lassen. Als wir einen Macintosh bekamen, merkte ich: "Aha, das ist ein Gerät, der mir hilft und nicht umgekehrt." Ich denke nicht dran, meine teure Zeit dafür einzusetzen, das Ding zum Laufen zu bringen. Bin ich verrückt? Das wäre ja die Umkehr des Zwecks.

COMPUTERSPIELE

Ein Spiel soll so attraktiv sein, daß man Lust kriegt, mehr über die Hintergründe herauszukriegen. Die Neugierde soll angefacht werden. Ich habe ein wenig "Mindshadow" gespielt, ein bißchen "Larry" und "King's Quest", aber das wird mir recht schnell langweilig. Auch Ökolopoly spiele ich vor allem, um neue Simulationsmöglichkeiten zu testen und mehr über das Verhalten von Systemen zu erfahren Das ist das eigentliche Vergnügen!

SPIELER

Neben den Privatleuten sind Manager und Umweltgruppen die Zielgruppe für Ökolopoly. Die Bundeszentrale für politische Bildung verwendet es schon lange für Schulungszwecke. Natürlich haben wir auch an Schulen gedacht. Das Spiel ist eine hervorragende Möglichkeit für Lehrer, um Diskussionen über Umwelt, Politik, Soziales und Informatik anzufachen und die Überraschungen beim Umgang mit Systemen zu zeigen.

SIMULATIONEN

Simulieren ist unheimlich wichtig. Entweder bringen Sie ein Thema über die Theorie bei; dann ist es meilenweit entfernt von der Realität. Oder man probiert's in der Wirklichkeit aus; dann ist's wahnsinnig gefährlich, wenn man reinfällt. Außerdem dauert es lange, bis man den Reinfall bemerkt und man bringt ihn nicht mit der ursprünglichen Fehlentscheidung zusammen.

In der Simulation kann ich ausprobieren und erleben, was passiert, ohne daß wirklich etwas schiefgeht. Ich darf sogar Fehler machen — Gott sei dank — und daraus lernen.

SCHULEN

Lernen ist nach den Erkenntnissen der modernen Lernbiologie nur im Spiel möglich — und zwar von Natur aus. Ein Lebewesen soll ja nicht in der Umwelt lernen, in der es gestreßt ist. Vor dieser Umwelt soll es fliehen; deshalb löst sie durch den Streß Denkblockaden aus. In dem Moment, in dem Entspannung eintritt, kann man herumprobieren. Wenn's nicht mehr gefährlich ist, beginnt das Spiel; mit dem Spiel beginnt das Lernen.

Die Schulen machen das genaue Gegenteil: Das ist dann kein Lernen, sondern eigentlich nur ein Merken. Man merkt sich etwas, aber das Verstehen oder das Einbinden in das Gesamtleben ist miserabel. Wenn ein Bewerber mit einer Eins im Doktorexamen kommt, dann wissen wir gleich: Der ist meist für unser Institut nicht geeignet. Wenn er zwischendrin eine Wäscherei oder eine Kneipe betrieben hat, dann kann man eventuell mit ihm etwas anfangen. Ich kann das ganz kraß so sagen. Lernen, wie wir es heute brauchen, funktioniert nicht in dieser unrealistischen Schul- und Uni-Scheinwelt, die die Welt in Fächer einteilt.

LEHRER

Ein hervorragender Skiläufer kann einem Anfänger auf der Piste nichts beibringen. Er kann sich nicht mehr vorstellen, welche Schwierigkeiten der Anfänger hat. Wenn dagegen jemand die erste Ski-Stunde hinter sich hat, kennt er die Probleme: "Du mußt das so

und so mit der Gewichtsverlagerung machen." Wer selbst im Lernprozeß ist, kann besser lehren. Deshalb ist in vielen Fällen der Lehrer der Ungeeignetste, den Schülern etwas beizubringen.

Schüler sollen Schülern etwas beibringen. Deshalb: Sagt vor, schreibt ab, fragt andere, helft Euch und laßt Euch helfen. Gerade bei der Informatik bietet es sich an, daß Schüler den Lehrern helfen. Es gibt soviel vernünftige Lehrer, die das machen, selbst, wenn es gegen die Schulordnung verstößt.

SCHULMATERIAL

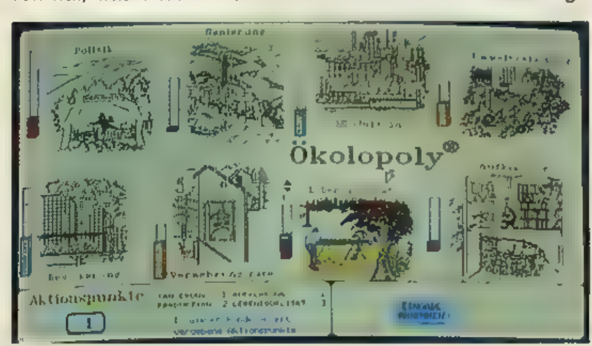
Wir boten Ökolopoly der neugegründeten Software-Abteilung des FWU an (Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht) an. Das scheint ein ziemlich verkrusteter Laden zu sein. Die zuständige Dame war zwar vom Spiel begeistert und wollte auch einige Tausend Stück abnehmen, meinte aber dann: "Wir müssen natürlich sehr viel ändern. Das Wort 'Spiel' darf nicht erscheinen. Können wir's nicht 'Simulations-Programm' nennen?' Und solche Witzchen über Politik dürfen natürlich nicht drin sein." Ich meinte: "Ich denk' gar nicht dran, die didaktische Qualität des Spiels auf diese Weise herunterzuschrauben" und wunderte mich, wie wenig Ahnung man in einer solchen Institution davon hat, was unserem Unterricht nach wissenschaftlichen Erkenntnissen heute nottut. Sie war pikiert: "Aber Unterricht muß doch ernst sein." Ich sagte: "Unterricht muß eben nicht ernst sein! Wenn die Politiker eins auf den Deckel kriegen, macht das ja den Schülern Spaß, dann spielen sie gerne."

Anstelle auch in den Benutzeroberflächen möglichst vielseitig zu sein und bei den Schülern die Fähigkeit zu entwickeln, mit jeder Situation fertigzuwerden — das ist ja die Aufgabe der Schule — kam die Ansicht: "Wir planen für all unsere Programme einen einheitlichen Bildschirm. Da müssen Sie sich natürlich auch dran halten." In solchen Händen liegt also die Software-Belieferung von Schulen. Die orientieren sich am vorigen Jahrhundert. Natürlich haben wir auf das Geschäft verzichtet und liefern das Spiel nun direkt an die Schulen.

ENTWICKLUNGSHILFE

Die "Gesellschaft für technische Zusammenarbeit" (GTZ) ist ein sehr aktiver Verein. Sie entwickeln im Auftrag des »Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit« Projekte für die dritte Welt. Das »technisch« zeigt schon: Es geht meist darum, eine Fabrik irgendwo hinzustellen, die dann verrostet.

Man hat da furchtbar viel Unfug gemacht und ist bis heute nicht bereit zu prüfen, ob die Vorhaben systemverträglich sind. Wenn Sie ein neues Werk in einem Entwicklungsland errichten, müssen Sie sich viel überlegen: Wie kann ich das Werk den dortigen Gegebenheiten anpassen? Sind die Leute überhaupt bereit, mitzumachen? Paßt die Arbeit zur Mentalität der Bevölkerung? Welche Nebeneffekte und Folgen treten auf? Die GTZ machte das alles nicht, sondern stellte das Werk einfach hin. Deshalb kursiert bei Insidern ein anderer Name für die GTZ: "Gesellschaft für totalen Zusammenbruch". Die bekommen jetzt ein Ökolopoly geschickt. Vielleicht durchbre-



MS-DOS (Amiga, Atari ST, Macintosh)
169 Mark (Diskette) ★ Studiengruppe für Biologie und Umwelt/Ariolasoft

Ökolopoly ...

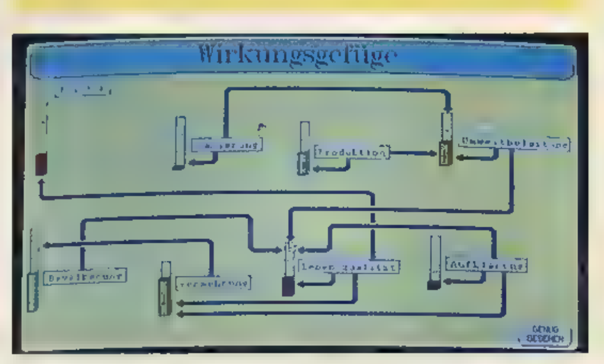
... gibt es schon länger — allerdings als Brettspiel. Die Spielidee Vesters klingt einfach, erweist sich aber als tückisch: Als weiser Staatenlenker sollen sie das fiktive Land "Kybernetien" führen, das in acht Lebensbereiche aufgeteilt ist. Kein bereich existiert für sich allein; jeder ist mit dem anderen verknüpft. Verändert man etwas, wirkt sich das sofort auf die anderen Bereiche aus. Zu Beginn jeder Spielrunde bekommen Sie Aktionspunkte, die Sie auf die vier Bereiche "Sanierung", "Produktion", "Lebensqualität" und "Aufklärung" verteilen. Das verändert sofort die Werte in der "Politik", "Umweltbelastung", "Bevölkerung" und der "Vermehrungsrate". Sie können genau verfolgen, was Sie verbockt haben: Der Computer zeigt unbestechlich alle Wechselwirkungen.

Fünf Standard-Situationen sind vorgegeben. Im "Stellwerk" können Sie sich Ihre eigenen Herausforderungen basteln. Von "Zielvorgaben" ("Ich höre erst auf, wenn die Produktion bei 18 Punkten steht...") bis zu "Ereigniskarten" (bescheren meist unangenehme Schicksalsschläge) ist alles vorhanden. Und was im Brettspiel nicht drin ist: Indem man die Mathematik der Wechselwirkungen ändert — und das geht ohne Programmierkenntnisse —, spielt man unter völlig neuen Voraussetzungen weiter. Das Programm ist kein reines Spiel, sondern läßt sich als ernsthaftes Lehrprogramm für harte Manager-Schulungen genauso verwenden wie für die Kreistagung der örtlichen Ökogruppe. Es ist komplett mausgesteuert und einfach zu bedienen; Sie brauchen allerdings einen PC mit mindestens 640 KByte, eine EGA-Karte und eine MS-DOS-kompatible Maus. Ein schönes, ausführliches deutsches Handbuch liegt dem Programm bei und liefert gleichzeitig eine Schulung im vernetzten Denken. Umsetzungen für Atari ST und Amiga sollen folgen.

Wer mehr wissen will, findet Material in Professor Vesters Büchern "Denken, Lernen, Vergessen", "Unsere Welt — ein vernetztes System", "Phänomen Stress" und "Leitmotiv vernetztes Denken". *al*



Ökolopoly gibt es auch als Brettspiel (Ravensburger): Eine Art "Pappcomputer" mit Drehscheiben.



"Wenn ein Bewerber mit einer Eins im Doktorexamen kommt, dann wissen wir gleich: Der ist meist für unser Institut nicht geeignet."

chen sie anhand des Spiels ein paar Denkbarrieren.

HIGH-SCORE-LISTEN

In Ökolopoly kann man bis zu 125 Punkte bekommen. Die Mitarbeiter unseres Instituts stehen schon drin. Die Leute sollen sich ja freuen, wenn sie den Vester überholen können.

ISDN

Gegenüber dem "Fortschritt" mit ISDN bin ich sehr skeptisch. Hier wird wieder mal dermaßen fachspezifisch gedacht, ohne nach rechts und links zu schauen. Erstmal können Hacker jederzeit an Daten herankommen. Alle Netze sind ja verbunden. Ich frage mich: Warum sind unsere Körper nicht über ein globales Nervensystem vernetzt? Warum hat jeder von uns einen eigenen Blutkreislauf? Dann hätten wir jetzt alle AIDS oder einen gemeinsamen Nervenzusammenbruch! Und in unserer künstlichen Informationswelt will man alles verbinden. Da braucht nur jemand einen Virus reinschmuggeln: Niemand kann sich im Grunde dagegen schützen. Schwarz-Schilling interessiert das gar nicht, der will nur für seine Post Brötchen verkaufen.

AUTOS

Schauen Sie auf die Straße: Ein Auto am anderen. Dabei stehen sie 18mal so lange, wie sie fahren. Eine durchschnittliche Autofahrt beträgt 14,6 Kilometer. Nur 0,2 Prozent der Fahrten sind Urlaubsfahrten. Dann werden 651 Kilometer zurückgelegt. Der durchschnittliche Autobesitzer braucht also nur einmal im Jahr einen Tourenwagen.

Mein Vorschlag: Nur noch City-Cars, die nicht schneller als 50 km/h fahren und eine 50 Kilometer-Reichweite haben. In dem Moment können Sie bequem hoch und kurz sein und z.B. auch Elektromotoren verwenden. Keine Unfälle, langsam, leicht, lautlos, das ist wichtiger als Reichweite. Das funktioniert natürlich nicht, wenn die Bahn keine Querverladung bietet und wenn die Autoindustrie auf ihrem jetzigen Standpunkt beharrt und weiterhin an ihren Zielen festhält: 220 auf der Autobahn, große Limousine, mehr Ventile, höhere Beschleunigungswerte, niedriger CW-Wert und höhere Spitze. Manche der Firmen wollen nicht akzeptieren, daß sie so veraltet denken. Dabei können sie ungeheuer viel machen, wenn einmal der Verkauf zurückgeht — und der wird zurückgehen. Allein das Recycling-Geschäft und die dezentrale Energieversorgung könnten der Autoindustrie genügend zu tun geben. Das liegt zur Zeit aber noch in den Händen von Leuten, denen das Know-how fehlt. *al*



"Die Leute sollen sich ja freuen, wenn sie den Vester überholen können"

Professoren-Profil

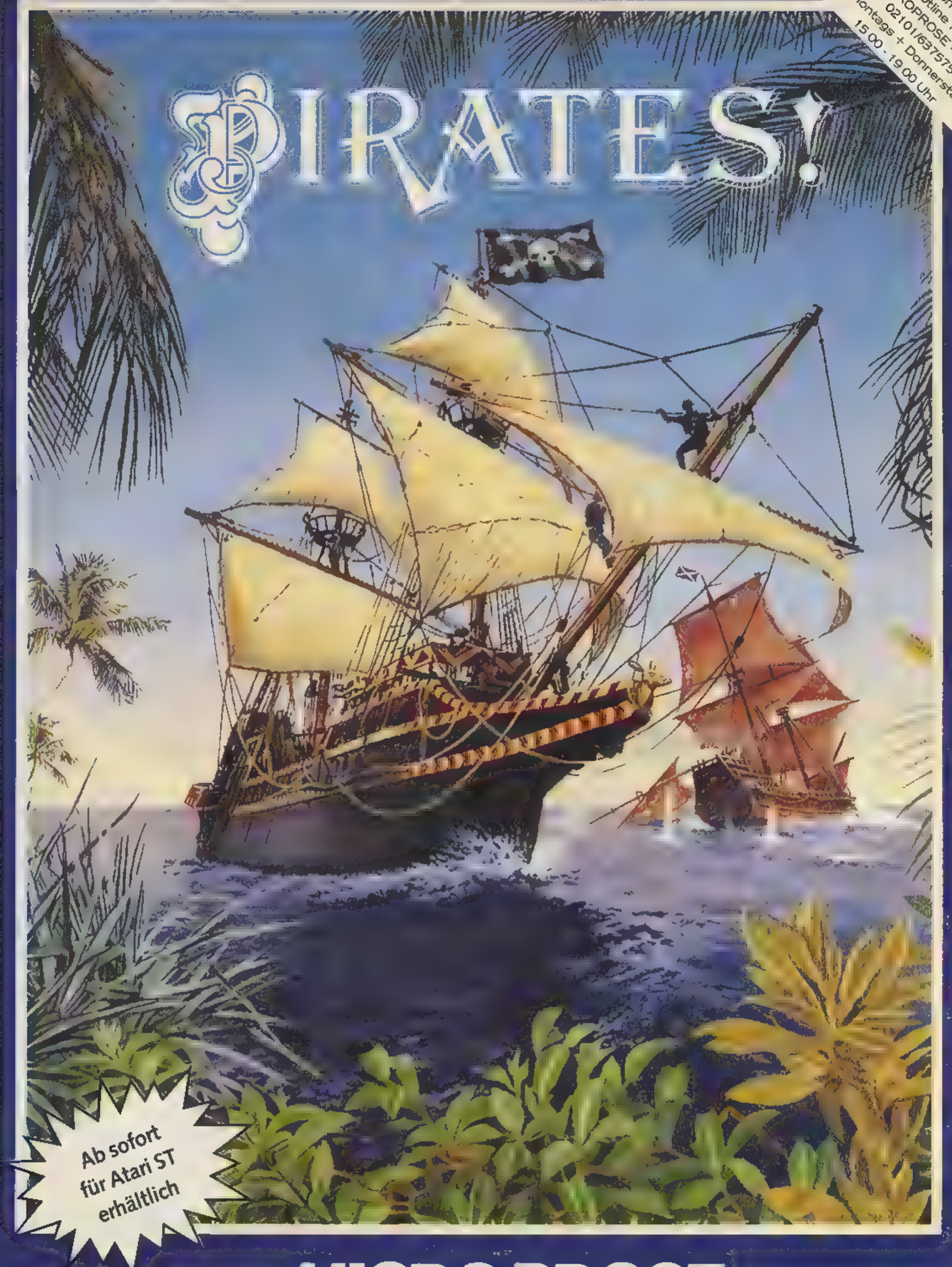
Prof. Dr. Dr. h.c. Frederic Vester, geboren 23. November 1925, Biochemiker, verheiratet, drei Kinder. Studium in Mainz und Paris.

1953
Promotion an der Universität Hamburg. Weltweite Forschungstätigkeiten und Lehraufträge bis 1970. Hauptgebiet Krebsforschung, Inhaber mehrerer Patente über tumorhemmende Proteine.

1970
Gründung und seither Leitung der privaten "Studiengruppe für Biologie und Umwelt GmbH" in München. Hauptarbeitsgebiet: Biokybernetik. Wesentliche Anstöße auf dem Gebiet der Lernbiologie und Systemkunde.

1981
Ernennung zum Professor im Bundesdienst. Bis 1989 Ordinarius für "Interdependenz von technischem und sozialem Wandel" an der Universität der Bundeswehr München.

[illegible]
Ständiger Gastprofessor für Betriebswirtschaft an der Hochschule St. Gallen. Berater für viele Firmen und Behörden, um "systemorientiertes" Denken zu trainieren. Weltweit Vorträge zu seinem Werk. Zahlreiche Fernsehfilme und Sachbücher zur Umweltproblematik. *up*



Rushware
– Hotline für alle
MICROPROSE – Tite
02101/637575
Montags + Donnerstags
15.00 - 19.00 Uhr
PIRATES!
Ab sofort für Atari ST erhältlich
MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE
Roonstraße 5, 6503, Mainz-Kastel. Tel: 06134/22235
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0 Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius · Schweiz: Thali AG



Tower of Babel

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Grafik: 80	Sound: —	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 86		
Lustgewinn für Logik-Liebhaber: Fantasievolles 3D-Tüftelspiel		

Super!

Das ist der Stoff, aus dem Spiele-Klassiker sind: Die spezialisierten Roboter, die vielen bizarren Objekte und Turm-Designs erlauben herrlich verzwickte, aber lösbare Bildschirm-Grübeleien. Wodurch Tower of Babel geradezu grandios wird, ist die klasse 3D-Grafik. Egal, ob die Spinnenroboter über Bodenplatten krabbeln, Lifts sich erheben oder Blöcke in der Gegend herumgeschubst werden: Die 3D-Grafik sorgt für ein sehr gutes Spielgefühl.

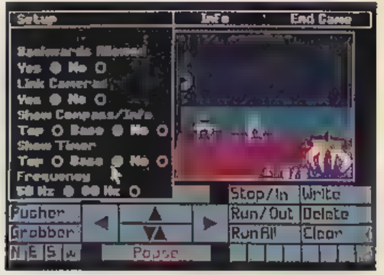
Tower of Babel ist ein starkes Stück Software, das Freunde von anspruchsvollen Denkspielen nicht kaltlassen wird. Die eingebauten Spielfelder sind herausfordernd, ohne zu frustrieren und der Level-Editor ist vorbildlich in Sachen Benutzerführung und Vielseitigkeit. Das Rezept "Gutes Strategiespiel + 3D-Grafik" ist seit dem Kultspiel "The Sentinel" nicht mehr so gut verwirklicht worden



Unkompliziert und "komfortabel": der Editor



Eine Blech-Spinne steht nebenan



Ein Spielfeld aus der Sicht eines Roboters

Pete Cooke meldet sich zurück: Jahrelang schrieb der englische Programmierer auf dem Spectrum Klassiker wie "Tau Ceti" und "Academy". Den Spectrum hat er mittlerweile in den Kleiderschrank gesperrt und sich 16-Bit-Computern zugewandt: Petes Comeback-Programm "Tower of Babel" erscheint nur für ST, Amiga und PC.

Sie steuern in dem 3D-Strategiespiel drei spinnenförmige Roboter: "Zapper", "Grabber" und "Pusher". Jeder der drei hat eine Spezialität zu bieten. Der Zapper kann andere Objekte durch eine Energiesalve in ihre Bestandteile auflösen. Der Grabber ist als einziger in der Lage, die "Klondikes" (wertvolle Energiekanister) aufzusammeln. Der Pusher kann schließlich andere Objekte um je ein Feld nach hinten schubsen.

Das Roboter-Trio muß in jeder Spielstufe eine bestimmte Aufgabe erledigen. Meistens geht es darum, Klondikes zu sammeln oder eine bestimmte Anzahl gegnerischer Objekte zu erledigen. Mit Action und Geschick hat das Spiel nicht viel zu tun, hier kommt es auf logisches Denken an. Ihr steuert die Roboter durch das Anklicken von Icons. Die Blech-Spinnen können nach vorne und hinten laufen, sich nach links oder rechts drehen und Lifte benutzen. Mit "Fire" wendet man die jeweilige Spezialfähigkeit eines Roboters an.

Die Szenarien erstrecken sich auf bis zu vier Stockwerke hohe Türme. Es wimmelt hier nur so von anderen künstlichen Kreaturen: Lasergeschütze vernichten alles, was ihre Schußlinie kreuzt; massive Blöcke versperren Wege; Blech-Eidechsen futtern Bodenplatten weg; Schalter müssen betätigt werden, um Lifte rauf- oder runter zu bewegen — und so weiter, und so fort. Die vielen spielerischen Elemente und verschiedenen Objekte erlauben trickreiche Puzzles. Meist ist Teamwork zwischen den drei Robotern unerläßlich.

Ihr seht die Babel-Welt immer aus der Sicht des Roboters, den Ihr gerade steuert. Durch einen Mausklick wechselt man zu einem Kollegen. Setzt sich ein Roboter in Bewegung, kann man das Geschehen in fließender, ausgefüllter 3D-Vektorgrafik beobachten. Von vier Kamerapositionen aus – für jede Himmelsrichtung eine – könnt Ihr Euch Turmdesign und Objekte in der Übersicht zeigen lassen.

Ein Level besteht aus neun verschiedenen Landschaften, die je eine knifflige Aufgabe parat halten. Insgesamt sind mehrere Dutzend Szenarien zu knacken; durch einen komfortablen Editor könnt Ihr beliebig viele neue Levels dazu erfinden. Bei unserer Test-Version war der Sound noch nicht fertig. Die Sound-Wertung werden wir Euch deshalb in einer der nächsten Ausgaben nachreichen. *hl*



Mit der "Camera Position" verschafft man sich einen guten Überblick (ST) ▶

Space Rogue

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
89 Mark (Diskette) ★ Origin

Grafik: 67	Sound: 19	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
Reizvoller "Elite"-Verschnitt für Computer-Captain-Kirks		

Immer mehr Programmierer lassen sich von den unendlichen Weiten des Weltraums zu Computerspielen inspirieren: Ein sichtlich an den Dauerbrenner "Elite" angelehntes neues Programm ist "Space Rogue", ein Weltraumhandels- und Erforschungsspiel. Sie starten Ihre Karriere mit einem kleinen Sunracer-Raumschiff im Karonus-Sonnensystem. Eine schöne Sternenkarte, die der Packung beiliegt, hilft bei der Orientierung.

In jedem der insgesamt acht Systeme gibt es verschiedene Sternenbasen. Beim Herumfliegen werden andere Raumschiffe, Planeten, Basen und Asteroiden in ausgefüllter 3D-Grafik dargestellt. Dockt Ihr an eine Station an, wechselt die Ansicht: Jetzt wird Eure Spielfigur von oben gezeigt. Auf Sternenstationen könnt Ihr Waren kaufen und verkaufen, Ausrüstung fürs Schiff erwerben und mit anderen Raumfahrern plaudern. Auf diese Weise kommt Ihr vielleicht zu wichtigen Gegenständen oder kleinen Missionen, die Euch zu anderen Sonnensystemen führen. Ob Ihr eine Karriere als Gesetzloser einschlagt und Handelsschiffe hetzt oder als Kopfgeldjäger schwer bewaffnete Piratenflitzer angreift, bleibt Euch überlassen.

Die MS-DOS-Version begehrt 512 KByte RAM und unterstützt CGA-, EGA- sowie VGA-Grafikkarten. *hl*



Sag' zum Abflug leise Servus (MS-DOS/VGA)



Space Rogue ist ein sehr ansehnlicher Elite-Verschnitt, der stilvoll eine Science-fiction-Welt simuliert. Prächtig gelungen sind die rasanten Weltraumgefechte — vorausgesetzt, man hat einen schnellen PC. Das Programm ist auf XTs zwar durchaus spielbar, doch schön schnell wird die 3D-Grafik erst mit ATs ab 12 MHz.

Die Komplexität wird manchen Weltraum-Haudegen auf Dauer nicht ganz zufriedenstellen: Ihr könnt z.B. den Raumschifftyp nicht wechseln oder die Eigenschaften Eurer Spielfigur verbessern. Mehr Rollenspiel-Elemente hätten dem Programm gut getan. Doch auch so ist Space Rogue ein gelungenes Weltraumspiel, das Fans dieses Genres nicht enttäuschen wird.

Fighter Bomber

MS-DOS (Amiga, ST)
85 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 55	Sound: 58	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 62		
Luftkampf-Simulator — etwas lahm und wenig realistisch		

Lange angekündigt und mit vielen Vorschuß-Lorbeeren bedacht, ist die Flugsimulation "Fighter Bomber" endlich erschienen. Der Hobbypilot ist nicht auf ein Flugzeug beschränkt: Insgesamt stehen sieben verschiedene Modelle zur Auswahl. Darunter so bekannte Jets wie die amerikanische F-16, der deutsche Tornado oder die sowjetische MIG 27.

Unterschiedliche vorgegebene Missionen sollen erfüllt werden. Das Bombardieren von Fabriken, Radarposten oder Landebahnen gehört ebenso zu Ihren Aufgaben wie der Luftkampf mit anderen Jets. Man kann sich sogar aussuchen, gegen welche Flugzeuge der Luftkampf stattfindet. Wer will, kann z.B. mal mit einer MIG 27 gegen eine F15 fliegen. Sogar das Auftanken der eigenen Maschine in der Luft ist möglich. Spieler, die sich mit den Computermissionen nicht zufriedengeben wollen, dürfen sich eigene Aufträge zusammenschustern. Hier könnt Ihr dann selbst Ziele, Gegner, Auftankpositionen und Startflugplatz bestimmen.

Während des Fluges kann zwischen allen möglichen Ansichtspositionen gewählt werden: vom Tower, aus einer Satellitensicht, von Feindesposition aus oder sogar aus der Sicht einer Rakete könnt Ihr den Flug betrachten. Alle Daten über Missionen und Erfolge werden gespeichert. *mh*



Was Activision hier auf den Software-Gabentisch bringt, hat mit einer realistischen Simulation nicht mehr viel zu tun. Was nützen dem Spieler die vielen hübschen Flugzeuge, wenn sich die Kisten alle gleich fliegen? Leider sieht auch das Simpel-Instrumentarium der Flugzeuge fast überall gleich aus. Albern wird es, wenn ich in einem ultramodernen Jet mit Mach 1 durch die Luft rase — mit ausgefahrenem Fahrwerk! Leider ist auch die 3D-Grafik selbst auf einem 15-MHz-AT alles andere als schnell. Ein gutes Fluggefühl kommt erst gar nicht auf. Da nützen das grafisch tolle Auftanken in der Luft und der Missions-Editior auch nichts mehr.

Eine anspruchsvolle Simulation ist Fighter Bomber mit Sicherheit nicht. Wer aber ohne große spielerischen Ansprüche durch die Luft fliegen und ein bißchen Rumballern will, wird nicht schlecht bedient.

◀ Bitte volltanken: Sprit-Nachschub über den Wolken (MS-DOS/VGA)

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Their finest Hour

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
99 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm Games

Grafik: 81	Sound: 64	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 88		
Flieger-Fetzer voller Action: Rassig röhren die Rotoren		



Their finest hour ist eine Sternstunde für alle Simulations-Fans Sei's nun im harten Heckschützen-Gefecht oder im tödlichen Zweikampf auf zwölftausend Fuß: Das Programm läßt den Spieler wahre Dramen erleben Auch die netten Details wie Starts und Landungen, die in Battlehawks fehlten, sind jetzt integriert. Der absolute Hammer ist allerdings der Mission Builder, mit dem man sich seine privaten Herausforderungen schnell und einfach zusammenbasteln kann

Was mich fürchterlich fuchst: Wenn man "nur" einen XT hat, braucht man sich gar nicht in die Luft zu begeben. Der Flieger ist dann unpräzise steuerbar und für einen Luftkampf nicht zu gebrauchen. Die Amiga- und ST- sollen allerdings so schnell wie die AT-Version werden, auf die sich die Wertung bezieht.

Simulationsexperte Lawrence Holland von Lucasfilm Games ließ in "Battlehawks 1942" Amerikaner gegen Japaner fliegen. Für den Nachfolger "Their finest Hour: The Battle of Britain" erkor er den Ärmelkanal während des 2. Weltkriegs zum Simulations-Schauplatz. Stukas heulen auf englische Fabriken zu und Spitfires schrauben sich in die Luft: Die deutsche "Luftwaffe" trifft auf die englische "Royal Air Force". Fliegt man für die RAF, schwingt man sich in eine "Spitfire" oder "Hurricane". Übernimmt man die deutsche Seite, hat man die Auswahl zwischen zwei Jägern und vier Bombern. Der angehende Pilot kann auf jedem Flugzeug je vier Missionen trainieren. Gestählte wählen eine von 56 Einzelmissionen oder starten Ihre private Piloten-Karriere: Das Programm teilt dann Missionen zu. Dem Flieger-As winken Beförderungen und Orden, die sich prächtig in der High-Score-Liste machen.



Erwischt! Jetzt warten "nur" noch sieben Spitfires... (MS-DOS/VGA)



Bodenziel anvisiert — Acht Bomben machen sich bereit (MS-DOS/VGA)

Ob's nun Heckschützen, Zwillingskanonen, Starts, Landungen, mehr Missionen, mehr Flugzeugtypen oder separate High-Score-Listen sind: Komfort, Detailtreue und Atmosphäre werden groß geschrieben. Ein vorzügliches, englisches, 200 Seiten starkes Handbuch hilft dem Spieler schnell auf die Sprünge. Mit einer "Replay"-Kamera kann man bis zu 100 Sekunden des Geschehens aufzeichnen. Sie läßt sich wie ein Videorecorder bedienen; außerdem läßt sich der Betrachter-Standpunkt frei wählen und jeder "Film" speichern. Und das Beste: Mit dem "Mission Builder" kann der Spieler beliebig viele eigene Szenarien entwerfen, auf Diskette speichern und dann nach Herzenslust spielen.

"Their finest hour" läuft auf PCs mit mindestens 512 KByte und einer CGA-, EGA- oder VGA-Karte. Eine Maus oder ein Joystick werden empfohlen. Wer nichts davon besitzt, schlägt sich mit der Tastatur durch. *al*

Super!

Spitze! Lucasfilm hat gegenüber dem Vorläufer "Battlehawks" tüchtig zugelegt. Mehr Flugzeuge, bessere Grafik, harte Missionen und ein exzellentes Fluggefühl machen Battle of Britain zu einem Simulations-Erlebnis erster Klasse, Starts und Landungen inbegriffen. Alleine für das gut recherchierte Handbuch und die Extras in dieser Simulation haben sich die Programmierer ein dickes Lob verdient. Besonders gefiel mir das "hautnahe" Fliegen, was bei vielen Jet-Simulationen zu kurz kommt. Hier kommt's nicht darauf an, wer das bessere Antiradar oder Anti-Antiradar hat. Allein das eigene fliegerische Können entscheidet über Sieg oder Niederlage. Meine Empfehlung: unbedingt kaufen; langfristiger Spielspaß garantiert.

Future Wars

Amiga (Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Delphine Software

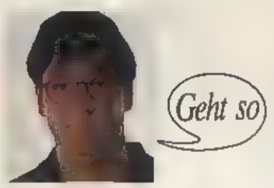
Grafik: 75	Sound: 59	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 70		
Vorwärts in die Vergangenheit? Die Zeitmaschine steht bereit!		

Abenteuer heute: Sie kleben als braver Fensterputzer an der Fassade eines Hochhauses, als durch einen ungeschickten Schritt der Putzeimer seinen wäßrigen Inhalt auf die schimpfenden Passanten entleert. Ausgerechnet in diesem Moment schaut der Boß vorbei. Ergo kassieren Sie den üblichen Rüffel, fahren mit der Hebebühne nach oben, steigen ins Hochhaus und wollen gerade den Eimer wieder mit Wasser füllen. Da fällt ihnen ein kleines, rotes Fähnchen auf, das ganz harmlos am Boden liegt. Und damit beginnt eine haarsträubende Zeitreise, die Sie sowohl zu aggressiven Außerirdischen als auch ins nicht minder aggressive Mittelalter katapultiert. Dort stehen Sie nun mit Overall, Digitaluhr und Schrubber. Hoffentlich haben Sie Ihren Putzeimer dabei: Vielleicht können Sie sich einen Ritterhelm daraus basteln?

Das Abenteuerspiel "Future Wars: Time Travellers" wird komplett mit der Maus gesteuert. Sie klicken die Stelle an, an die Sie Ihre Spielfigur schicken wollen und schon dackelt das Sprite tapfer los. Durch einen Klick auf die rechte Maustaste erscheint ein Menü mit Verben. Durch das Anklicken von Verben und Gegenständen gibt man Befehle ein; Eintippen ist überflüssig. Die Grafik ähnelt Sierra-Adventures, die Benutzerführung erinnert an Lucasfilm-Abenteuer. *al*



Nur der Eimer hört mein Seufzen ... (Amiga)



Nicht schlecht: Grafiken und Sounds sind gut gelungen, die Geschichte verspricht viel Spaß und die Steuerung ist recht bedienerfreundlich. Doch manchmal trickst sich die Benutzerführung selbst aus: Obwohl man ziemlich dicht vor einem Objekt steht, sagt das Programm, daß man doch näherkommen solle — Hmm. Was mir außerdem aufstieß: Manche Gegenstände, die man dringend braucht, sind derartig winzig, daß man den Bildschirm förmlich Zeile für Zeile abgehen muß, um sie zu entdecken. Außerdem braucht man eine gehörige Dosis an Intuition, um die Rätsel zu lösen. Trotzdem: Wer einen netten Rätsel-Happen mit guter Grafik genießen will, wird gut bedient.

Batman - The Movie

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik: 71	Sound: 68	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 59		
Im Kino macht der Batman Spaß, als Spiel ist er nur Mittelmaß		

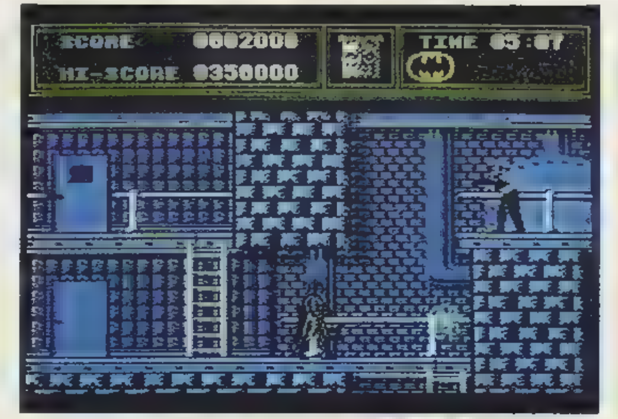
Wenn ein erwachsener Mann außerhalb der Karnevalszeit mit wehendem Cape und Fledermaus-Maske durch die Straßen schlendert, läuft er Gefahr, einen Zwangstermin bei einem Psychiater verpaßt zu bekommen — es sei denn, besagter Mann hat seinen Wohnsitz in Gotham City. In dieser fiktiven Metropole ist nämlich "Batman" zu Hause, prominenter Comic-Superheld vom Dienst. Zum aktuellen Batman-Film hat Ocean ein Computerspiel veröffentlicht: In "Batman — The Movie" könnt Ihr den Flatterhelden in fünf Levels steuern, die Szenen aus dem Film nachempfunden sind.

In der ersten Spielstufe läuft, klettert und schießt sich Batman durch eine Chemiefabrik. Mit einem Seil kann er zwischen verschiedenen Stockwerken pendeln. In Level 2 braust Ihr mit dem Batmobil über die Straßen von Gotham City und müßt dabei anderen Autos ausweichen. Danach geht's in die Batcave: Hier, in Batmans Wohnstube, müssen drei verseuchte Gegenstände identifiziert werden. Im vierten Abschnitt hat Batman seinen Miniflieger Batwing gechartert und muß Ballons mit tödlichem Giftgas abfangen, die der Erzschurke Joker in Richtung Gotham City schickt. Beim Showdown im fünften Level kommt es zum Endkampf mit dem Joker. *hl*



Man sieht dem Spiel an, daß es die Programmierer eilig hatten, zum Kinostart damit fertig zu werden. Das Programm ist durchaus spielbar und Grafik sowie Musik sind professionell, aber dem furiosen Batman-Film wird es nicht gerecht. Die Spieldesigner haben in verstaubten Schubladen gekramt und Baller-Action mit einer Portion Rennspiel gekreuzt. Das Resultat ist mittelprächtig und recht schwer.

Ich habe schon schlechtere Film-Umsetzungen gesehen, doch ohne das Batman-Logo auf dem Cover würde wohl kaum einer von diesem Mittelmaß-Spiel Kenntnis nehmen. Der Aufkleber, den man in der Packung findet, ist wohl als Trostpflästerchen für den mangelnden Spielwitz zu verstehen. Der Kauf des Programms lohnt sich nur für Fans des Films.



◀ Mit der tragbaren Wäscheleine klettert Batman nach oben (C 64)


POWER
DRIFT


START
ACTIVISION

Dragon Spirit

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tengen

Grafik: 72	Sound: 35	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 66		
Kühle Schuppen, heißer Atem: Drache möcht' die Bösen braten		

Die liebliche Prinzessin Alicia hat nicht viel zu lachen: Sie ist die Gefangene des Dämonen Zawell, der sie in seinem Kerker schmoren läßt. Eines Tages faßt sich ein junger Krieger ein Herz, läßt sich vom Magier um die Ecke in einen Drachen verwandeln und flattert feuerspeiend los, um Alicia zu retten. "Dragon Spirit" ist ein von oben nach unten scrollendes Ballerspiel, in dem Ihr zur Abwechslung mal kein Raumschiff, sondern besagten Drachen steuert. Es ist die Umsetzung des gleichnamigen Atari-Spielautomaten. Der schuppige Held wird nicht nur in der Luft von den verschiedensten Urzeit-Monstern angegriffen, sondern auch vom Boden aus beschossen. Mit einem Druck auf den Feuerknopf löst Ihr sowohl eine Salve feurigen Drachenatem aus als auch den Abwurf magischer Bomben. Unser Drache beginnt das Spiel mit drei Köpfen, doch wenn er Treffer einstecken muß, reduziert sich diese stattliche Anzahl. Nur gut, daß manchmal Zauberkugeln über den Bildschirm fliegen, deren Aufsammeln für zusätzliche Köpfe und stärkere Durchschlagskraft des Feueratems sorgen. Am Ende von jedem der insgesamt acht Levels wartet ein finsteres Super-Monster auf Euch. *hl*



Drachenflug auf 16 Bit: Bis auf die Punkte-Anzeige ist die Grafik bei beiden Versionen identisch (Amiga/ST)



Nach der grandiosen Version für die PC-Engine habe ich mir von der Dragon Spirit-Umsetzung auf den Amiga viel versprochen. Sie ist keine völlige Enttäuschung geworden, aber mit einigen Schönheitsfehlern gestraft. Am nervigsten ist das Schlafwagen-Tempo, wodurch das Programm recht leicht wird. Eine High-Score-Liste fehlt ebenso wie die fantastische Automaten-Musik; statt dessen werden nur platte Sound-Effekte geboten. Positiv fällt auf, daß alle wichtigen spielerischen Elemente umgesetzt wurden und die Grafik gut gezeichnet ist. Wenn der Spielverlauf nicht gar so lahm wäre, würde die Amiga-Version viel mehr Spaß machen. So bleibt das Programm ein Fall für ausgesprochene Dragon-Spirit-Fans und alle, die ein relativ geruhsames Ballerspiel suchen.

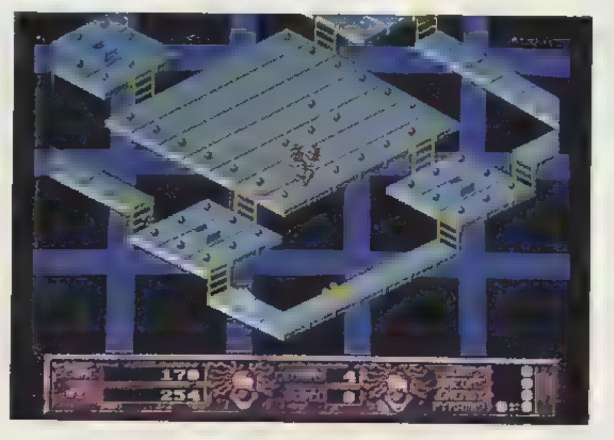
Clown-O-Mania

Amiga (Atari ST)
65 Mark (Diskette) ★ Starbyte

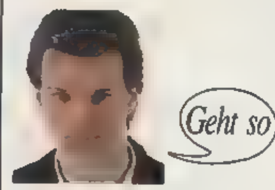
Grafik: 64	Sound: 68	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 68		
Geschicklichkeits-Clownerei mit über 80 Levels		

Ein Clown wetzt durch 82 Levels, rennt auf Plattformen rum, klettert Leitern rauf und runter und rafft manisch Schätze. Kein Wunder, daß Starbytes neues Geschicklichkeits-Spiel den treffenden Namen "Clown-O-Mania" erhielt. Hat der Clown alle Kugeln und Diamanten eines Levels aufgesammelt, geht's in der nächsten Stufe weiter. Der rotnasige Held des Geschehens kann auch schießen und springen. Schüsse, sogenannte "Razors", und Sprünge ("Jumps"), müssen jedoch erst einmal aufgesammelt werden. Das stellt sich als gar nicht so einfach heraus, denn Razors und Jumps wiesein auf den Plattformen umher, und weichen dem Clown ständig aus.

Die Schüsse benötigt der Clown dringend für spätere Levels, in denen die ersten Gegner auftauchen. Am Anfang sind diese noch recht dumm, und kümmern sich nicht um den Clown. Später veranstalten sie jedoch wahre Hetzjagden auf ihn. Im Spiel gibt's noch Teleporter, Sprungtücher und Trichter, die den Clown in andere Etagen der Landschaft befördern. Säurepfützen dürfen nicht betreten werden und über Pfeile auf dem Boden kann er nur in eine Richtung gehen. Genug zu tun also für einen kleinen Clown. *hf*



Pac-Man mal anders: ein Clown beim Punktesammeln



Clown-O-Mania spielt sich recht gut, hat aber so seine Macken. Zum Beispiel kann man die ersten zehn Levels ohne Probleme schaffen, danach wird's aber recht schwer. Die Verfolger rücken dem Clown in späteren Levels arg zu Leibe. Dafür gefällt die dreidimensionale Grafik, die die Programmierer in späteren Levels zu optischen Täuschungen ausnutzten. Clown-O-Mania ist zwar nicht das Nonplusultra an Plattformspielen, lädt aber trotzdem immer wieder mal zu einem Spielchen ein.



Diesmal ganz groß: Tips für Falcon-Flieger, Populisten und Kick-Off-Kicker

Ausführliche Spielstrategien für die Hitparaden-Stürmer "F-16 Falcon" und "Populous" nehmen diesmal den Löwenteil der Power-Tips ein. Besonders beeindruckt haben uns die tollen Karten und Tips zu F-16 Falcon, die von Martin aus Münster stammen. Die 500 Mark und die Auszeichnung "Tip des Monats" hat er sich redlich verdient.

Dazu gibt es natürlich wieder viele kleine, feine Schummel-Tricks in der POKE-Ecke und ein paar clevere Tips für Fußballer: "Kick-Off"-Regeln aus dem Trainerlehrbuch. Ich wünsche Euch viel Spaß bei der Lektüre und vergißt nicht, mich mit neuen Tips, Lösungen und Karten zu versorgen — jeder abgedruckte Beitrag wird honoriert!

Euer

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats:

F-16 Falcon

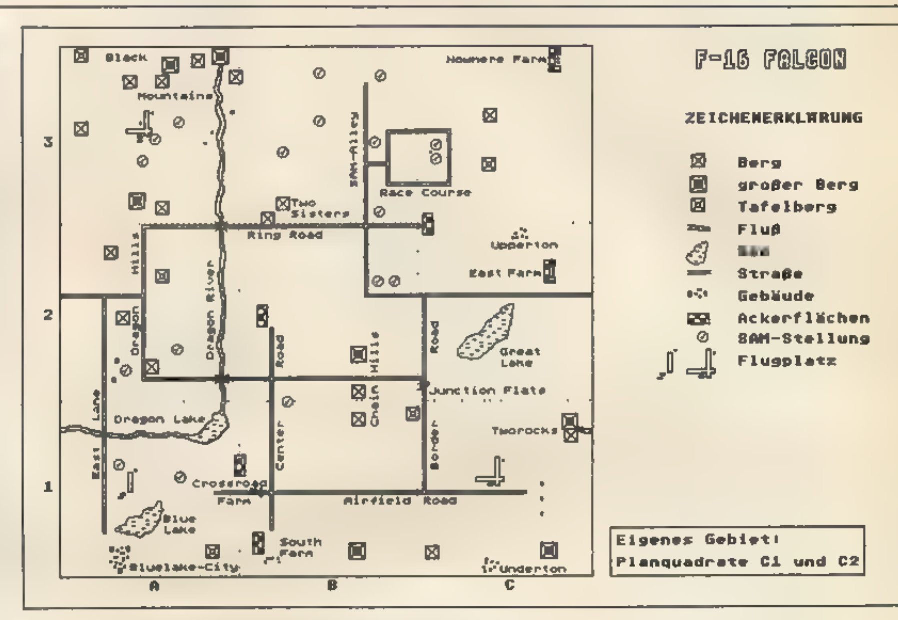
Allein die Karten waren für die *POWER PLAY*-Redaktion Grund genug, Martin Block aus Münster die 500 Mark für den Tip des Monats zu überreichen. Aber im Cockpit gibt's doch eine Karte, warum dann eine in den Power-Tips? Martin erläutert: "Nach einigen Einsätzen stellte ich fest, daß die Karte im Handbuch nicht den Gegebenheiten im Spiel entspricht. Straßenführung, die Position der Berge und vor allem die der SAM-Stellungen weichen zum Teil erheblich ab. Da eine genaue Einsatzplanung in diesem Spiel (über-)lebenswichtig ist, führte ich eine Reihe Aufklärungsflüge durch, um eine exakte Landkarte zeichnen zu können. Die fertige Karte erleichterte zwar die Orientierung, aber es war reichlich langweilig, zum "See an der Biegung des Flusses" oder "entlang der mittleren Straße" zu fliegen. So kam mir die Idee, Straßen, Berge und Seen mit Namen zu versehen, außerdem erhielten die SAM-Stellungen eine durchgehende Numerierung."

Der zweite Kartensatz betrifft die "Falcon Mission Disk Vol.1", hier waren vor allem die Positionen der SAM-Stellungen sehr ungenau. Es folgt eine happige Mission aus "F-16 Falcon", die Martin ganz genau aufgeschlüsselt hat:

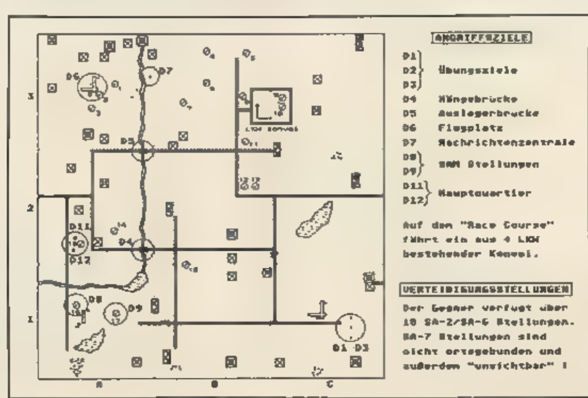
Einsatzbeschreibung "Hornet's Nest".

— Der Spieler fliegt im Rang eines Majors, es ist maximal eine MIG in der Luft. Das Ziel "Hornet's Nest" ist der Haupt-Flugplatz des Gegners im Planquadrat A3. Grundsätzlich sollte man nur mitnehmen, was man wirklich braucht. Unnützes Gewicht erhöht den Treibstoffverbrauch und vermindert die Manövrierbarkeit. Man braucht zwei Durandalbomben, um die Flugfelder zu sprengen. Außerdem alle Sidewinder einpacken, die man bekommen kann — der Flug dahin ist lang und hart. Ein Zusatztank empfiehlt sich immer und ein EMC-Störpod wäre eine feine Sache.

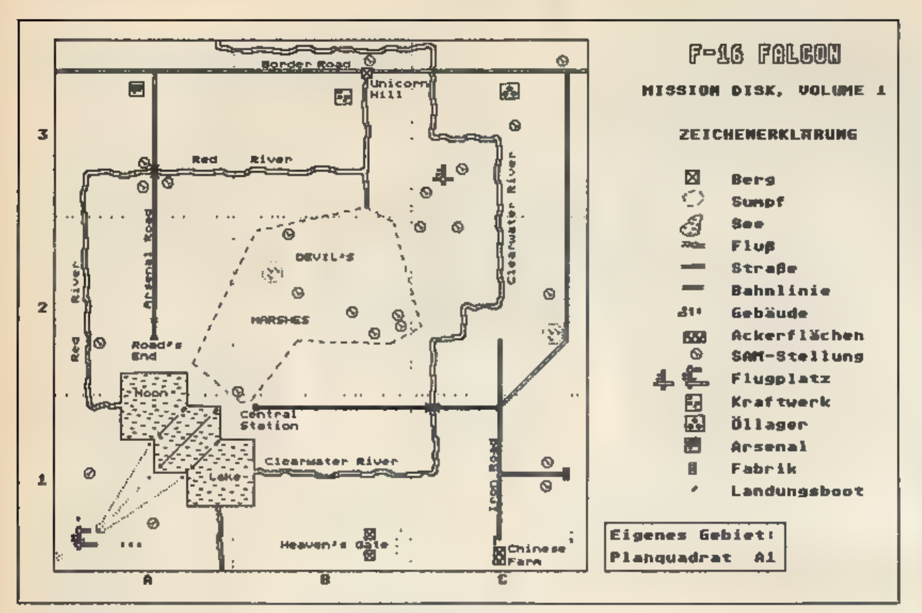
— Nach dem Start Kurs auf die "Junction Flats" nehmen. Wichtig: Radar ausschalten und eine Flughöhe von 500 Fuß einhalten, um dem gegnerischen Radar und den MIG-Patrouillen zu entgehen. Die MIGs erwischen den geplagten F-16-Piloten immer, egal, was man macht. Aber durch Tiefflug mit ausgeschaltetem Radar kann man die Entdeckung um entscheidende Minuten hinauszögern. Über den Junction Flats schwenkt Ihr leicht nach Osten und saust auf die beiden nördlichen Hügel der "Chain Hills" auf die Nordausläufer der "Dragon Hills" zu. Spätestens nach dem Überqueren der "Border Road" empfiehlt es sich, den



Klar und übersichtlich: das Fluggebiet von F-16 Falcon



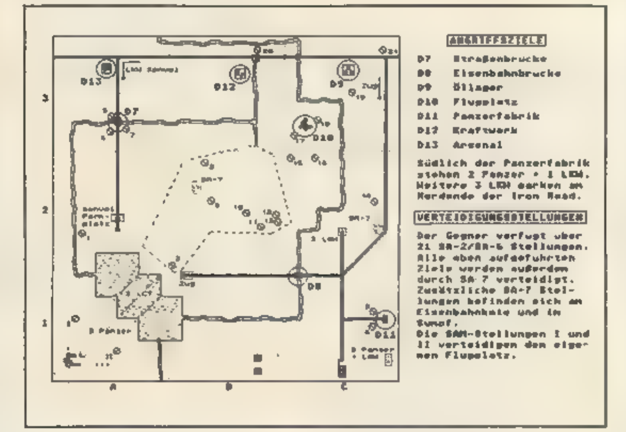
Alle Angriffsziele auf einen Blick



Die "Mission Disk 1" bietet ein ganz neues Szenario

Nachbrenner einzuschalten. Geschwindigkeit und ein wachsames Auge sind alles, was Sie zum Überleben haben.

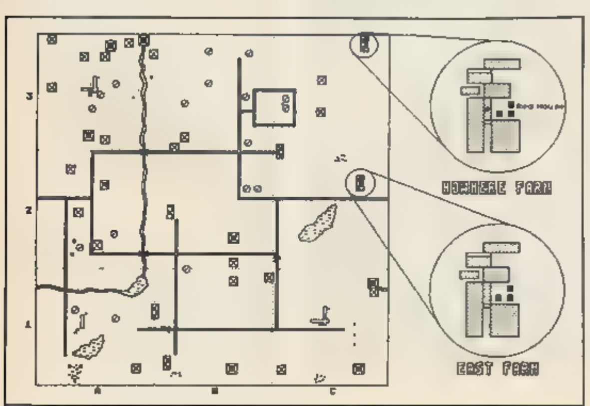
— Für die Ränge Oberstleutnant und Oberst wird's schon nach der Grenze brenzlig. Sie können jederzeit einen fatalen Treffer einer SA-7-Rakete kassieren (und das endet fast immer mit einem Explosions-Bildchen und dem Eintrag in die High-Score-Liste...). Da helfen nur Flares, Glück oder eine MIG. Ist nämlich eine in der Luft, wagt es der Gegner nicht, Raketen abzuschießen denn es könnte ja die MIG getroffen werden. Und da kommt sie auch schon: Nicht lange nach den "Chain Hills" hängt sie entweder im Planquadrat B2 oder am Leitwerk der F-16. Machmal warnt die Basis: "Bogey (Feindflugzeug) at angel xxx (in x-tausend Fuß Höhe) xxx miles (Abstand) heading xxx (Richtung, aus der die MIG anfliegt) xxx knots closure (Annäherungsgeschwindigkeit)". Jetzt nur die Ruhe bewahren. Hoffentlich war der Nachbrenner schon eingeschaltet, sonst könnte es knapp werden. Die Geschwindigkeit sollte zwischen 580 und 600 Knoten liegen, dann kann eigentlich nichts schiefgehen. Da man inzwischen entdeckt wurde, kann man den stressigen Tiefflug aufgeben und die Mühle leicht steigen lassen. Zwei bis fünd Grad sind angebracht. Der Zusatztank ist inzwischen leer und wird abgeworfen. Allmählich muß man sich Gedanken um den Treibstoffverbrauch machen, also ab und zu den Nachbrenner ausschalten. Dabei auf die Geschwindigkeit achten, sonst gibt es Probleme mit der MIG.



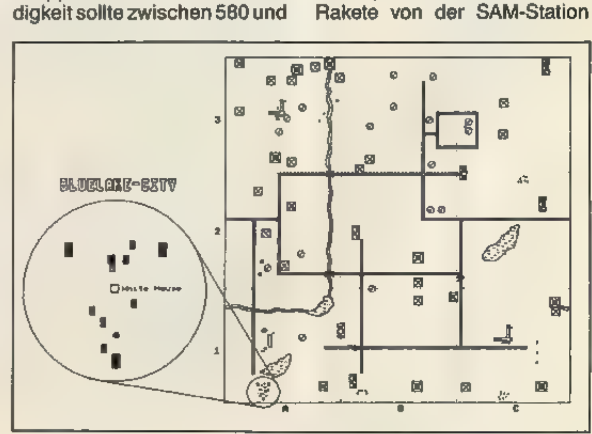
...besichtigt mal das "White House" in Blue Lake City

— Wenn Ihr den Nordausläufer der "Dragon Hills" erreicht, schlagt Ihr Kurs nach Norden ein; genau zwischen den beiden Hügeln hindurch. Jetzt liegt der Flugplatz genau voraus, die MIG sollte aber noch weit genug entfernt sein, so daß man ruhig das Bombardement beginnen kann. Die Flughöhe sollte jetzt mindestens zwischen 3000 und 4000 Fuß betragen. Um die SAM-Stellungen braucht man sich nicht zu kümmern, solange die MIG in der Luft ist. Nach dem Bombenabwurf in einem weiten Bogen in Richtung "Dragon Hills" oder "Two Sisters" abdrehen.

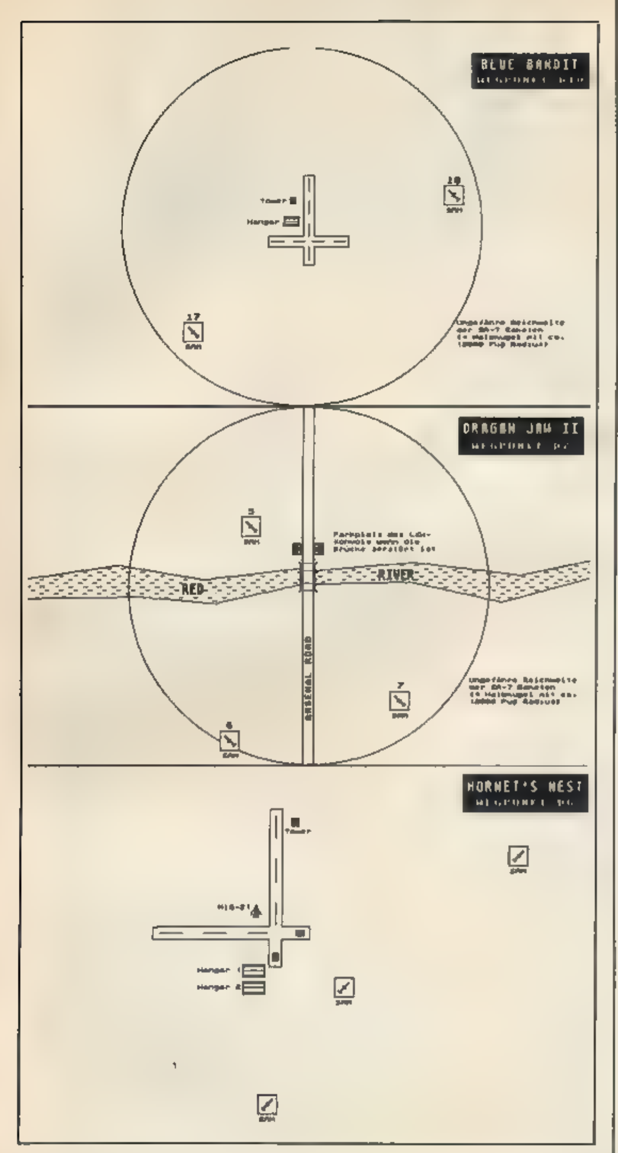
— Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder stellt man sich dem Luftkampf oder man versucht, Richtung Basis zu entkommen. Entschließt man sich zum Luftkampf, darf man nicht vergessen, vorher mit <CONTROL> und <K> alle Lasten abzuwerfen. Vergißt man das als Oberstleutnant oder Oberst, gerät der Falcon beim erstbesten Flugmanöver mit Rückenlage völlig außer Kontrolle und schmiert ab. Ein Luftkampf in der Nähe des Flugplatzes oder in der Nähe der SAM-Stellungen ist außerdem riskant. Oft hat man nach wilder Kurbelei die MIG erwischt, da kommt schon eine Rakete von der SAM-Station



Alle Angriffsziele bei der "F-16 Falcon"



Ein Tiefflug über den Städten ist sehenswert...



Drei Angriffsziele auf einen Blick

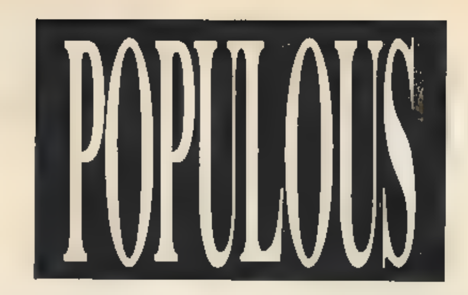
geflogen. Die beste Taktik ist daher das "Hit & Run"-Prinzip: Greift das Ziel so schnell wie möglich an und flieht mit Vollgas ab nach Hause. Das kostet zwar eine Menge Sprit, aber meist reicht's gerade bis zur Basis. Die Verfolger stellt man dann im recht sicheren Planquadrat B1. Falls man das übersteht, setzt man sofort zur Landung an.

— Ach ja, die Landung! Sie ist wohl das größte Problem eines Falcon-Piloten. Was gibt's Frustrierenderes, als einen erfolgreichen Einsatz mit einer Bruchlandung zu beenden? Das Handbuch schlägt vor, den Anflug bei 32000 Fuß zu beginnen; streicht man eine Null (3200 Fuß), fährt man wesentlich besser. Oft mißlingt die Landung erst 10 Fuß über dem Boden und dann kann man nicht mehr korrigieren. Wenn die AOA-Anzeige auf Gelb springt (Anstellwinkel zu steil oder zu flach) ist alles vorbei, das Programm verzeiht nicht den geringsten Fehler. Schaltet man allerdings das ILS aus, indem man auf ein Luft/Boden- oder Luft/Luft-Visier umschaltet, gelingt die Landung mit etwas Übung fast immer. Nicht vergessen, mit <SHIFT> und «Cursor down» die Nase ein wenig anzuheben. Es bekommt Maschine und Pilot nicht sonderlich, wenn sie mit dem Bugrad zuerst aufkommt und dann Purzelbäume schlägt. *al*

Helmut Mützel aus Goethering spielte sich in den 421ten Level von "Populous" vor — sehr zum Leidwesen seiner Frau. Er hofft, daß er die restlichen 79 Spielstufen schnell hinter sich bringt und will sich dann die Datendiskette kaufen — wir wünschen ihm viel Glück, eine verständige Gattin und Euch viel Spaß mit seinen Tips.

Allgemeine Tips

— Zu Beginn einer neuen Runde sollte man versuchen, alle Siedlungen so schnell wie möglich in Schlösser umzuwandeln. Immer auf der untersten Ebene bleiben, das spart kräftig Manna. So steigt die



Energie erheblich schneller als bei anderen Siedlungsformen. Zwar dauert es länger, bis ein Schloß gefüllt ist und die überzähligen Bewohner an die frische Luft gesetzt werden. Doch man kann das mit einem kleinen Trick umgehen: Man senkt oder hebt in regelmäßigen Abständen den Boden neben dem Schloß. Das Schloß wird so kleiner, die Bewohner müssen umziehen. Auf diese Weise kann man in kürzester Zeit seine Ansiedlungen ausdehnen.

— Zu den Siedlungen gelangt man am schnellsten, wenn man mit der rechten Maustaste das "Zoom-to-knight"-Symbol anklickt. Anschließend das sichtbare Gelände plätten.

— Hat man die ersten Siedlungen errichtet, sollte man versuchen, möglichst schnell an die gegnerischen Hütten heranzukommen. Am einfachsten setzt man den "papal magnet" an den Rand der Computer-Siedlung und schaltet anschließend in den "Go-to-papal-magnet"-Modus. Nun den Schild auf den eigenen Anführer plazieren und ihm einen Weg zum Magneten bahnen. Dabei in unregelmäßigen Abständen in den "Settle"-Modus umschalten, um auf dem Weg zum Magneten neue Siedlungen zu schaffen. Vorsicht, zu Beginn des Spiels ist der Anführer noch recht schwach. Deshalb unbedingt die Stärkeanzeige in seinem Schild beobachten und rechtzeitig siedeln, bevor er stirbt.

— Ist man an den Rand der gegnerischen Siedlungen gekommen, sollte man schnell bauen. Genaueres unter dem Punkt "Vulkane".

— Zu Beginn des Spiels immer den "Settle"-Modus verwenden. So wird die eigene Bevölkerung veranlaßt, an allen möglichen Stellen ihr Häuslein zu bauen. Im Verlauf des Spiels ist's angebracht, öfter in den "Gather-together"-Modus umzuschalten, um stärkere und lebensfrohere Kämpfer zu erhalten. Das gilt besonders für Wüsten- und Steinlandschaften, in denen die Lebensdauer recht gering ist.

Erdbeben

In niedrigeren Levels kann man den Gegner mit Erdbeben noch aus der Ruhe bringen. In den happigen hohen Levels sollte man Erdbeben vor allem dazu verwenden, vom Feind errichtete Vulkane plattzuwalzen. Hierzu bringt man die Spitze des Vulkans in die Mitte des vergrößerten Kartenausschnitts und klickt das Icon an. Gegebenenfalls wiederholen und anschließend das Gelände wieder einebnen — fertig zum Siedeln.

In einigen Levels (z.B. Hamdiick, 284) versucht der Gegner, durch Erdbeben zu stören. Am besten macht man einfach weiter aus und beginnt in einer ruhigen Minute mit dem Wiederaufbau des Geländes. In Levels, in denen man den Boden weder heben noch senken darf, ist das Erdbeben ein wirksames Mittel, um das eigene Land einzuebnen und Platz für größere Siedlungen zu schaffen.

Sümpfe

Kann man selbst Sümpfe auslösen, sollte man den Schild immer auf den gegnerischen Anführer heften. Merkt man, daß dieser zu stark wird, kräftig einsumpfen (notfalls mehrmals). So kann man in den meisten Fällen verhindern, daß der Anführer zum Ritter geschlagen wird.



EINE HOTLINE HAT JEDER
WIR HABEN DREI
0221/425566
0221/416634
0221/443056
UNSERE FAX-NUMMER: 0221/447161

Wir freuen uns auf Ihren Anruf. Auch wenn Sie nur ein paar Fragen haben!

SUPER - SONDERANGEBOTE

Für AMIGA pro Stück nur 19.90 DM

*** SPACE RANGER *** EARL WEAVER BASEBALL *** TRACKER *** BLACK LAMP *** VIRUS *** RETURN TO GENESIS *** SENTINEL *** GUILD OF THIVES *** KARTING GRAND PRIX *** XR35 *** GRIDSTART *** TRANSPUTOR *** TANGLEWOOD ***

Für AMIGA pro Stück nur 34.90 DM

*** ARCTICFOX *** BARD'S TALE I *** EMPIRE *** SKYFOX II *** MARBLE MADNESS *** FUSION *** MUSIK CONSTRUCTION SET *** STARFLEET I ***

Für ATARI ST pro Stück nur 19.90 DM

*** ARMAGEDON MAN *** TAU CETI *** TESTDRIVE I *** FIRE & FORGET *** TERRAMEX *** HOT SHOT *** FOOTBALL MANAGER I *** WAR ZONE *** STORMTROOPER ***

Für ATARI ST pro Stück nur 34.90 DM

*** BARD'S TALE I *** EMPIRE *** FUSION *** MARBLE MADNESS *** SKYFOX II *** MUSIC CONSTRUCTION SET *** STARFLEET I ***

Für MS-DOS PC's, 5 1/4" pro Stück nur 19.90 DM

*** KARTING GRAND PRIX *** MINIPUTT *** EARL WEAVERS BASEBALL *** TAU CETI *** LORD'S OF CONQEUST *** JAPAN SCENERY ***

Für MS-DOS PC's, 5 1/4" pro Stück nur 34.90 DM

*** ARCTICFOX *** BARD'S TALE I *** EMPIRE *** FAST BREAK *** LEGACY OF THE ANCIENTS *** MARBLE MADNESS *** PHM PEGASUS *** RACK 'EM *** SERVE & VOLLEY *** SKYFOX II *** STARFLEET I *** WORLD TOUR GOLF ***

Für C64 DISKETTE pro Stück nur 19.95 DM

*** ARCTICFOX *** BARD'S TALE I *** FAST BREAK *** EARTH ORBIT STATION *** PHM PEGASUS *** STARFLEET I *** T.K.O. *** LEGACY OF THE ANCIENTS *** RACK 'EM *** MARBLE MADNESS *** SERVE & VOLLEY *** SKYFOX II *** THE ARCHON COLLECTION *** WORLD TOUR GOLF ***

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Alle Sonderangebote gelten solange Vorrat reicht.
Zwischenverkauf vorbehalten

Wußten Sie, daß wir ständig einige tausend Programme auf Lager haben? Oder daß bei uns der Versand abgeht wie die Post? Und das wir ganz Eilige auch per Eilpost beliefern? Das wir Reklamationen kulant und schnell behandeln?

Probieren Sie uns mal!

FRISCH EINGETROFFEN

BATMAN - THE MOVIE
C64 DISK 44.90 - AMIGA 69.90 - ATARI ST 59.90

FUTURE WARS
AMIGA 69.90 - ATARI ST 69.90

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA 84.90 - ATARI ST 84.90

CLOWN O'MANIA
AMIGA 59.90

FIENDISH FREDDY
AMIGA 64.90

BOMBER
C64 DISK 44.90 - AMIGA 69.90 - ATARI ST 69.90 - PC 69.90

HOYLE'S BOOK OF GAME
MS-DOS PC 79.90

MANHUNTER II
ATARI ST 79.90 - MS-DOS PC 79.90

SHINOBI
C64 DISK 39.90 - AMIGA 49.90 - ATARI ST 49.90

SUMMER EDITION
AMIGA 64.90 - ATARI ST 64.90

MICROPROSE SOCCER
C64 DISK 59.90 - AMIGA 69.90 - ATARI ST 69.90 - PC 69.90

ACTION FIGHTER
C64 DISK 39.90 - AMIGA 59.90 - ATARI ST 59.90 - PC 59.90

SWORD OF TWIGHLIGHT
AMIGA 69.90

PAPERBOY
AMIGA 49.90 - ATARI ST 49.90

PASSING SHOT
C64 DISK 44.90 - AMIGA 54.90 - ATARI ST 54.90

RAINBOW WARRIOR
AMIGA 64.90 - ATARI ST 64.90

STRIDER
C64 DISK 39.90 - AMIGA 64.90 - ATARI ST 49.90

TARGHAN
AMIGA 64.90 - ATARI ST 64.90 - PC 74.90

TRIAD 2
AMIGA 64.90 - ATARI ST 64.90

TV SPORTS FOOTBALL
AMIGA 74.90 - ATARI ST 69.90

ALTERED BEAST
C64 DISK 44.90 - AMIGA 69.90 - ATARI ST 54.90

ROCK 'N ROLL
C64 DISK 39.00 - AMIGA 64.90

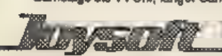
GREAT COURT
C64 DISK 39.90 - AMIGA 69.90 - ATARI ST 69.90 - PC 69.90

GRAND OVERT (SKATSPIEL)
AMIGA 49.90

HEUTE BESTELLEN MORGEN SCHON SPIELEN!
Unser Eilpost-Blitzversand machts möglich!

VERSANDKOSTEN:
Bei Rechnungssummen ab 140.00 DM versandkostenfrei
4.00 DM bei Rechnungssummen zwischen 80.00 DM und 140.00 DM
6.00 DM bei Rechnungssummen bis 80.00 DM

Joysoft FILIALE DÜSSELDORF 1
4000 D'dorf 1, Pempelforter Str. 47, Telefon 02 11 - 36 44 45
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Mittwochs bis 14 Uhr, Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 18 Uhr


FILIALE KÖLN 1
5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, Telefon 02 21 - 23 95 26
Mo-Fr von 10 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr 30, Samstags bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr

VORANKÜNDIGUNGEN

SPACE ACE (das Spiel des Jahres?)
AMIGA 119.00

APB
AMIGA 59.90 - ATARI ST 59.90 - PC 69.90

DRACHEN VON LAAS
AMIGA 69.90 - ATARI ST 69.90 - PC 69.90

DRAKKHEN
AMIGA 79.90 - ATARI ST 74.90 - PC 79.90

TABLE TENNIS SIMULATOR
AMIGA 59.90 - ATARI ST 59.90

SUPER-WONDERBOY
C64 DISK 44.90 - AMIGA 69.90 - ATARI ST 69.90

DRAGON OF FLAME
AMIGA 64.90 - ATARI ST 64.90 - PC 64.90

FUTURE WARS
AMIGA 69.90 - ATARI ST 69.90

HOUND OF SHADOW
ATARI ST 69.90 - AMIGA 69.90 - PC 69.90

KEEF THE THIEF
AMIGA 69.90 - PC 69.90

STAR COMMAND
AMIGA 74.90 - ATARI ST 74.90 - PC 84.90

TRACK ATTACK
AMIGA 54.90 - ATARI ST 54.90 - PC 64.90

PINBALL MAGIC
AMIGA 64.90 - ATARI ST 49.90 - PC 64.90

CARTHAGO
AMIGA 64.90 - ATARI ST 64.90

AQUAVENTURA
AMIGA 84.90 - ATARI ST 84.90

ABSOLUT NEU! MUSIK VIDEOS

EURYTHMICS - LIVE 34.90 DM
ROLLING STONES - IN THE PARK 34.90 DM
CURE - IN ORANGE 34.90 DM
BRUCE SPRINGSTEEN - ANTHOLOGY 39.00 DM
V - A METAL YEARS 34.90 DM
J. DONOVAN - VIDEOS (NEU!) 29.90 DM
GENISIS - INVISIBLE TOUCH TOUR 39.00 DM
DIRE STRAITS - ALCHEMY LIVE 34.90 DM
BOB MARLEY - LEGEND 29.90 DM
ÄRZTE - LIVE !! 29.90 DM
PINK FLOYD - DELICATE 34.90 DM
PAUL MC CARTNEY - PUT IT (NEU!) 26.00 DM
Weitere Musik-Videos und CD's auf Anfrage!

Auch schon davon gehört?

der CLUB
wird unterstützt von:
ELECTRONIC-ARTS
RAINBOW ARTS MICROPROSE
SOFTGOLD RUSHWARE BOMICO

Noch heute Club-Unterlagen anfordern!

Joysoft FILIALE KÖLN 41

BLITZ-VERSAND
und LADENVERKAUF

5000 Köln 41, Gottesweg 157 (nähe Luxemburger Str.)
Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr 30, Samstags bis 14 Uhr

die freundlichen Leute an den Versand-Telefonen heißen:
Gabi, Petra, Irena, Uili, Biggi, Detlef, Raimund, Guido

Gefährlicher wird's, wenn der Computer versucht, dem eigenen Anführer den Boden unter den Füßen wegzuziehen. In diesem Fall gibt es mehrere Möglichkeiten: Ignorieren und ohne Anführer weiterbauen. Möchte man unbedingt einen Anführer, sollte man den Schild auf ihn heften und ihn ständig im Auge (noch besser "im Ohr": "Schmatz") behalten. Sobald der Computer versucht, den Anführer einzusumpfen (das tut er leider recht häufig), klickt man schnell den Boden unter seinen Füßen nach oben. Im "Go-to-papal-magnet"-Modus kann man versuchen, auf einem Berggrat zum Magneten zu gelangen. Die Aussichten auf Erfolg sind meist schlecht. Achtung: Bodenlose Sümpfe geben eine gefährliche Waffe in der Hand des Gegners ab. Wenn man die befallenen Stellen nicht schnell beseitigt, verliert man unter Umständen die gesammelte Mannschaft.

Ritter

Mit Rittern kann man den Gegner gut beschäftigen. Allerdings sollte man sie nicht zu nahe am eigenen Territorium einsetzen. Sonst muß man mühevoll die Ruinen beseitigen, die der Ritter hinterlassen hat. Lieber einen starken Anführer in die Reihen des Computergegners schicken und ihn dort zum Ritter schlagen. Auf diese Weise richtet man beim Gegner erheblichen Schaden an, ohne mühsam Hütten wegräumen zu müssen.

Achtung: Vom Gegner abgebrannte Landstriche (Trantor was here...) sollte man unbedingt wieder besiedeln, ohne die Ruinen zu beseitigen. Das kostet zuviel wertvolle Zeit. Außerdem stellen die Lücken zwischen den Ruinen ausgezeichnete Standorte für kleinere Siedlungen dar, die den Computer von den eigenen Schlössern ablenken. Deshalb in breiter Front an den Gegner ansiedeln, damit das Hinterland möglichst lange verschont wird und eifrig Manna produzieren kann. Außerdem muß der Gegner die Ruinen beseitigen, wenn er vorstoßen will.

Vulkane

Ausgezeichnete Waffe, um den Computer abzulenken. Am besten im Hinterland des Gegners plazieren, da dort die stärksten Siedlungen zerstört werden. Zudem muß man den Vulkan wegräumen, wenn man ihn zu nahe an den eigenen Linien ausbrechen läßt.

Übrigens: Der "Arme-Leute-Vulkan" (mehrfaches Hochklicken des gegnerischen Geländes) ist eine ausgezeichnete Methode, den Computer zu hindern, sich breitzumachen und eigenes Gelände zu schaffen. Man plaziert dazu eine an der Front liegende Siedlung in die dem Feind abgewandte Ecke des Kartenausschnitts. Dann soweit wie möglich am entgegengesetzten Ende hochklicken, bis der Rand des Bergs die eigene Siedlung berührt. In den meisten Fällen zieht sich der Feind aus der zerstörten Siedlung in das Hinterland zurück. Jetzt kann man in Ruhe den Berg abtragen und selber bauen.

Mit Hilfe eines starken Anführers und des "Go-to-papal-magnet" kann man einfach weit hinter die feindlichen Linien gelangen. Dort errichtet man eine kleines Eigenheim und setzt dann nach allen vier Richtungen den Arme-Leute-Vulkan. Die Verwirrung wird groß sein — der Computer kennt diese Strategie nämlich nicht.

Sintflut

Sollte man nur nach reiflicher Überlegung benutzen. Zwar baut der Gegner meist

Die besten Spiele. Viel Spaß!

C64-Disk :

Titel	DM
Nordic POWER CARTRIDGE - das MUSS zu jedem 64er ! -	118.-
Joystick THE NAVIGATOR	42.-
Aaargh	42.-
Action Fighter	42
Altered Beast	43.-
American Team Sports	41.-
Axe of Rage	50.-
[illegible]	39.-
[illegible]	41.-
Batman - The Movie	45.-
Battles of Napoleon	70.-
Beach Volley	43.-
Blood Money	36.-
Bloodwych	42,
Börsenfieber	53.-
Cabal	43.-
Carrier Command	42
Chambers of Shaolin	45.-
Chomp	38.-
Chuck Yeagers AFT	50.-
Course of Azure Bonds	67.-
Dragon Wars (Bards Tale 4)	59.-
Dragons of Flame AD&D	67.-
Epoch	50.-
Eyes Of Horus	43
F-16 Combat Pilot	55.-
Ferrari Formula 1	50.-
Fighting Soccer	43.-
Flight Ace	50
Ghostbusters 2	76.-
Ind ana Jones Crusade Action	41.-
Iron Lord	59.-
Legend of Blacksilver	41.-
Maniac Mansion	59.-
Mazemania	42.-
Microprose Soccer	53.-
[illegible]	41.-
[illegible]	45.-
Newzealand Story	43.-
Oil Imperium	42.-
Operation Thunderbolt	43.-
Oxxonian	34.-
P-47 Freedom Fighter Plane	42.-
Phobia	43.-
Powerboat Superboat Race	49.-
Powerdrift	42.-
Project Firestart	50.-
Rainbow Island (BB 2)	38.-
Rainbow Warrior Greenpeace	41.-
Rally Cross Simul.	34.-
Rock & Roll	42.-
Roller Coaster	43.-
Samurai	50.-
Sentinel Worlds I	50.-
Shinobi - Master Ninja	41.-
Shoot Em Up Const	56.-
Sleeping Gods Lie	48.-
Soccer Spectacular	50.-
Soccer Squad	42.-
Space Rogue (Elite 2)	84.-
Star Trek	42.-
Star Wars Trilogy	42.-
Startrash	34
Steel Thunder	49.-
Steigar	42
Storm across Europe	67.-
Strider	41.-
Stunt Car Racer	42.-
Super Wonderboy	45.-
Tangled Tales	55.-
Tank Attack	42.-
TD Test Drive 2 Duel	49.-
TD 2 Muscle Cars	29.-
TD 2 Scene Europe	38.-
The Cycles	42.-
The Hits (Thalamus)	50.-
The Untouchables	43.-
Thunderbirds	42.-
Times of Lore	41.-
Turbo Outrun	41.-
Tusker	42.-
Tyger Tyger	41.-
Typhoon of Steel	67
Ultima Trilogy 1+2+3	50.-
Ultima 5	67
Vigilante	41.-
War in Middle Earth	41
Wasteland	50.-
Weird Dreams	42.-
Wicked	43.-
Wilhelm Tell	42.
Winners of US Gold	50.-
Winnetou	50.-
World of SubLogicFlight	210.
Xenophobe	42.-
Zak McKracken	50.-
Zharning Orc	42
Zzapp Sizzlers	50.-

Auswahl komplett - Preise o.k. - Service super. Wo gibt es mehr ?

AMIGA :

Titel	DM
Airborne Ranger	67.-
Altered Beast	71.-
Aquaventura	92.-
Axe of Rage	76.-
Bad Company	71.-
Batman - The Movie	71.-
Battle Master	76.-
Beach Volley	71.-
Blade Warrior	71.-
Blue Angel	76.-
Bomber T.A.C. FSim.	70.-
Cabal	71.-
Carthago	67.-
Castle Warrior	71.-
Contact	76.-
Continental Circuit	76.-
Corvette Driving Simulator	95.-
Day of Viper	76.-
Dragon Flight	50.-
Dragons of Flame AD&D	76.-
Drakhnen	71.-
Dynamic Debugger DDT	76.-
Epoch	76.-
Eyes Of Horus	71.-
F-16 Combat Pilot	67.-
F-19 Stealth Fighter	76.-
F-29 Retaliator	67.-
Falcon F 16 2 Intruder	105.-
Falcon F-16 MissionDisk	57.-
Fallen Angel	59.-
Fast Lane Ford Cosworth	59.-
Fighting Soccer	71.-
Final Battle	76.-
Fire Brigade (1MB)	80.-
Future Wars	71.-
Genius	70.-
Global Commander	76.-
Gore	67.-
Great Courts Tennis	71.-
Gunship	67.-
Harley-Davidson Road	67.-
Heroes Quest	88.-
High Steel	67.-
Hills Far	71.-
Hound of Shadow	76.-
Indiana Jones Adventure	76.-
Infestation	67.-
Interphase	71.-
Iron Lord	76.-
It came from Desert	88.-
Ivanhoe	71.-
Journey	80.-
Kaiser	115.-
Keef the Thieve	76.-
King Arthur	71.-
Kings Quest 4	88.-
Last Ninja 2	76.-
Leg. of Faerghail	59.-
Leisure Suit Larry 2	80.-
Life and Death	67.-
Manhunter San Francisco	84.-
Maniac Mansion	76.-
Matrix Marauders	53.-
Midwinter	76.-
Millenium 2.2	70.-
Moonwalker	59.-
Never Mind	53.-
P-47 Freedom Fighter Plane	76.-
Paperboy	55.-
Pharao	76.-
Police Quest 2	70.-
Pool of Radiance	76.-
Powerdrift	76.-
Rally Cross Simul.	50.-
Red Storm Rising	67.-
Roller Coaster	71.-
RVF Honda 750	67.-
Shufflepuck Cafe	55.-
Silpheed	84.-
SimCity (500)	76.-
Sleeping Gods Lie	67.-
Space Quest 3	80.-
Space Rogue (Elite 2)	84.-
Stadt der Löwen	106.-
Star Command	76.-
Star Trek 5 - Final Frontier	67.-
Star Wars Trilogy	55.-
Steel	76.-
Stunt Car Racer	67.-
Summer Edition	55.-
Super Wonderboy	76.-
Sword of Twilight	76.-
Targhan	67.-
The Cycles	76.-
The Untouchables	71.-
Tower of Babel	67.-
Trinity	56.-
Turbo Outrun	67.-
UFO	98.
Weird Dreams	76.-
Xenon 2 Megablast	71.-

Wieder lieferbar: Hintbooks für Adventures von SIERRA und anderen Jeweils nur DM 20.-. Anrufen !

ATARI ST :

Titel	DM
1990 Balance Power 2	67
Action Fighter	67.-
Altered Beast	57
Aquaventura	92.-
Archaos	76.
Barbarian 2	57.-
Battle Master	76.
Battlehawks 1942	56.-
Beach Volley	57.-
Bismarck	67
Blade Warrior	71.-
Bomber T.A.C. FSim.	70.-
California Games	53.-
Carthago	67.-
Chicago 90s	71.-
Contact	76.-
Corvette Driving Simulator	95.-
Dragons of Flame AD&D	76.-
Dreadnought	64.-
Epoch	76.-
Falcon F-16 2 Intruder	105.-
Ferrari Formula I	76.-
Great Courts Tennis	71.-
Gunship	67.-
Harley-Davidson Road	67.-
Hell Raiser	64.-
Hound of Shadow	76.-
Indiana Jones Adventure	76.-
Infestation	67.-
Interphase	71.-
Iron Lord	76.-
It came from Desert	88.-
Kaiser	118.-
Kampf um die Krone	60.-
Kennedy Approach	67.-
Kult	57.-
Lancaster Flightbomber	67.-
Leisure Suit Larry 3	88.-
Life and Death	70.-
Microprose Soccer	67.-
Mindfighter	56.-
Moonwalker	53.-
Mr. Hell	70.-
Navy Moves	76.-
Never Mind	53.-
North & South	67.-
Ökolopoly Simul.	84.-
Oil Imperium	59.-
Operation Thunderbolt	57.-
Oxxonian	50.-
Passing Shot Tennis	57.-
Pharao	76.-
Phobia	57.-
Pirates	67.-
Pool of Radiance	71.-
Populous	67.-
Populous Data Prom Lands	42.-
Prison	59.-
Quartz	76.-
Rainbow Island (BB 2)	67.-
Rally Cross Simul.	50.-
Red Lightning	80.-
Rings of Medusa	55.-
Roller Coaster	55.-
Running Man	67.-
RVF Honda 750	67.-
Saint & Greavsie Soccer	76.-
Shadow of Beast + TShirt	92.-
Shinobi - Master Ninja	53.-
Shufflepuck Cafe	55.-
Silent Service	76.-
Silkworm	56.-
Sleeping Gods Lie	67.-
Space Ace	123.-
Star Command	80.-
Starcross	64.-
Steigar (C/E)	59.-
Stormtrooper	53.-
Strider	67.-
Stunt Car Racer	67.-
Super Wonderboy	76.-
Tower of Babel	67.-
UFO	98.-
Ultima 5	67.-
Waterloo	70.-
Winners of US Gold	76.-
Xenophobe	67.-

Für Sie sind wir immer da: von Mo-Fr durchgehend von 10 - 17 Uhr live + 24h-Bestell-Telefon

Personal Comp :

Titel	DM
Joystick Flywheel 4000 FSims	167.-
Joystick KONIX & Card	84.-
1990 Balance of Power 2 #	67.-
688 Attack Submarine	84.-
Ancient Land Ys	91.-
Bar Games	76.-
Barbarians 2	71.-
Battle Chess	67.-
Battles of Napoleon	80.-
Bloodwych #	71.-
Blue Angel	76.-
Börsenfieber	76.-
Budokan	76.-
Carrier Command	70.-
Chessmaster 2100	67.-
Codename Ice Man	84.-
Conflict Europe	76.-
Conquest of Camelot	88.-
Corvette Driving Simulator	88.
Course of Azure Bonds #	80.-
Dont go alone	76.-
Dr. Dooms Revenge	89.-
Dragons of Flame AD&D	67.-
Drakkhen	71.-
Emmanuelle #	55.-
Epoch	76.-
Eyes Of Horus	88.-
F-15 II Strike Eagle Simul. #	98.-
F-19 II (F-117A) #	101.-
Falcon F-16 2 Intruder	105.-
Ferrari Formula 1 #	76.-
Flight Controll FS-Cockpit	217.-
FS Flight Simulator Boeing	128.-
FS Flight Simulator III #	95.-
FS II Sc. Hawaiian Odysse	42.-
Gold of the Americas	81.-
Grave Yardage	76.-
Great Courts Tennis	76.-
Guardians of Infinity	42.-
Harley Davidson Road	67.-
Heroes Quest	88.-
Hound of Shadow #	76.-
Hoyles Book of Cardgames #	84.-
Indiana Jones Adventure #	76.-
Iron Lord	76.-
Keef the Thieve #	76.-
Kings Quest 4 (E) #	98.-
Leisure Suit Larry 3	80.-
Life and Death #	67.-
M1 Tank Platoon #	98.-
Manhole	90.-
Manhunter San Francisco #	84.-
Maniac Mansion #	76.-
Matrix Marauders	67.-
Mean Streets	76.-
Menace #	67.-
Microprose Soccer	70.-
Midwinter	76.-
Moonwalker	67.-
Murder Club	80.-
Navy Moves	76.-
Neuromancer	76.-
Never Mind	67.-
Ökolopoly Simul	150.-
(extrem komplexe Simulation !)	
Omnicron Conspiracy	84.-
Paperboy #	71.-
Personal Nightmare	106.-
Pharao #	76.-
Pinball Magic	67.-
Pole Position 2	76.-
Police Quest 2 #	70.-
Pool of Radiance #	67.-
Populous #	67.-
Powerdrift	76.-
Pro Beach Volleyball	76.-
Red Lightning	80.-
Red Storm Rising #	101.-
Sentinel Worlds	67.-
Silpheed #	80.-
SimCity #	88.-
Sleeping Gods Lie	64.-
Space M*A*X	98.-
Space Quest 3 #	76.-
Space Rogue (Elite 2)	84.-
Star Command	92.-
Star Trek 5 - Final Frontier	92.-
Steel Thunder	70.-
Stunt Car Racer	67.-
Targhan #	76.-
The Colony	84.-
The Third Courier	76.-
Tongue of Fat Man	90.-
UFO #	98.-
Wall Street Wizard #	64.-
Wall Street Wizard Datadisk #	39.-
Wolfpack	91.-

Alle Titel, hinter denen # steht, sind auch auf 3.5" zu haben



Ihre Vorteile :

Ja klar! Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als daß wir alle hier in dieser Anzeige bringen könnten.

Fordern Sie also noch heute die kostenlose Liste aller Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an!

Ihre vollständige FUNTASTIC-Liste ist sofort da - und zwar absolut gratis!

Nur wer unsere Liste hat, kann alle neuen Titel kennenlernen und die älteren Spiele und Klassiker zu fairen Preisen einkaufen.

Einige Titel aus dieser Anzeige sind noch Hersteller-Ankündigungen*) für die nächsten paar Wochen (Drucklegung 16. Okt 89) - diese allerneuesten Spiele sollten Sie jedoch schon jetzt vorbestellen - wir liefern nach Bestell-Datum aus. Wenn Sie etwas vorbestellt haben, brauchen Sie bitte nicht jeden Tag anzurufen - wir liefern aus, sowie etwas am Markt ist. 100% !

Bei uns kommt beinahe täglich jede Menge neue Ware und alle Neuerscheinungen, von denen Sie bei anderen lesen, haben wir dann auch.

Meistens deutlich billiger - Fast immer auch noch schneller!

Bestelleingang = Versandtag. Garantiert ! Soweit verfügbar

Preisänderungen immer vorbehalten. Teillieferungen jederzeit vorbehalten.

Wir liefern alles schnellstmöglich per Post / Nachnahme (+ DM 7.-), und sehr gerne auch ins Ausland (A / I / CH / FL / F / NL / B / L) (- 14% disch. Steuer, + DM 15.-).

*) Bitte denken Sie bereits jetzt an die schöne Weihnachtszeit ! Was Sie unter dem Christbaum finden möchten, sollten Sie auch rechtzeitig genug bestellen.

Sie wissen ja:

Die Post - und FUNTASTIC - hat in diesen Tagen extrem viel zu tun ! Und wir wollen ja jeden Ihrer Wünsche pünktlich erfüllen. Und das, liebe Pappis und Mammis, klappt keinesfalls, wenn Sie uns erst am 21.12., ca. 17.49 Uhr anrufen !!!



Das ist die schnelle Adresse:

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postfach 14 02 09
Müllerstraße 44 (~~Kein Shop!~~)
D - 8000 München 5

Telefon: 089-2609593
Fax: 089-268138

FUNTASTIC ComputerWare

auf der ersten Ebene, so daß sich ein Großteil seiner Bevölkerung auf Nimmerwiedersehen verabschiedet. Leider rettet der Computer seine Leute schnell wieder aus den Fluten, wenn man nicht "Water ist fatal" eingeschaltet hat. Und der Fall, daß man hoch genug gebaut hat, um den Computer in kurzer Zeit zu umzingeln, tritt selten ein. Der Computer flutet übrigens recht selten.

Armageddon

Hinter diesem klangvollen Namen verbirgt sich die beste Waffe, den Computer schnell wegzuputzen. Der Spieler braucht dazu allerdings viel, viel Manna. Man weitet also seine Siedlungen schnell aus. Doch Vorsicht: Erst anwenden, wenn die eigene Bevölkerung die des Computers deutlich übersteigt.

In einigen wenigen (höllisch schweren) Levels versucht der Computer, diese Waffe zuerst abzuwenden (z.B. Nimogoham, 267) Hier hilft nur eins: Schneller bauen und die eigene Bevölkerung auf Teufel komm raus vermehren, ohne sich um andere Dinge zu kümmern. Hier muß allerdings jeder Mausklick sitzen, da der Computer teuflisch schnell ist und jeden Fehler clever ausnützt. Ist es einem gelungen, mehr Leute als der Computer zu besitzen, kann man genüßlich auf "Armageddon" klicken. Steht Armageddon nicht in der Auswahl der göttlichen Waffen, muß man jede einzelne Siedlung des Gegners bekämpfen. Hier können Ritter die Angelegenheiten mit Schwert und Feuer regeln. Zur Not hilft auch ein starker Anführer.

"Hilfe!"

"Hilfe, der Computer kann alles und ich nichts!"

Na, was soll's: Schaffe, schaffe, Häusle baue und net nach die Ritter schaue! Einen starken Anführer (Vorsicht vor dem Sumpf) ins gegnerische Gebiet schicken, den Arme-Leute-Vulkan geschickt anwenden und hoffen, daß man Armageddon bald einsetzen kann. Da der Computer darauf meist verzichtet, kann man selbst dann noch gewinnen, wenn schon alles verloren scheint. Nur keine Panik verlieren, wenn die gegnerischen Ritter alles in Schutt und Asche legen wollen.

"Hilfe, ich kann kein Land bauen!"

Zuerst den "Settle"-Modus einschalten. Sind alle freien Flächen im Umkreis der eigenen Siedlungen bebaut, den "Go-together"-Modus abklicken, um stärkere Kämpfer zu bekommen. Schließlich mit "Go-to-papal-magnet" einen starken Anführer basteln und eine Siedlung nach der anderen erobern. Eventuell vergrößert man mit ein paar Erdbeben die Siedlungsfläche, sumpft den gegnerischen Anführer weg oder schließt mit Vulkanen Lücken zwischen den eigenen Siedlungen.

"Hilfe, ich kann kein Land abbauen!"

Jeden Mausklick gut überlegen. Hier funktioniert der "Doppelklick"-Trick (zweimal linker, einmal rechter Mausbutton) nicht! Dafür ist der Arme-Leute-Vulkan wesentlich wirksamer. Hat man zu viele Fehler gemacht, kann man sein Land auf der zweiten Ebene weiterbauen. Im Notfall hilft ein gepflegtes Erdbeben.

"Hilfe, der Computer macht sich bei mir breit!"

Damit sollte man nicht spaßen. Die gegnerischen Männchen können sich schnell ausbreiten und vor allem im Hinterland viel Schaden anrichten. Am besten beseitigt man sie, indem man die umliegenden eigenen Schlösser entleert und anschließend die gegnerischen Siedlungen einfach wegklickt. Die eigenen Leute versuchen dann, die Eindringlinge zu vernichten und selbst zu siedeln.

"Hilfe, der Computer schickt Ritter nach mir aus!"

Zwei Möglichkeiten, den lästigen gepanzerten Herrn loszuwerden: Man kann versuchen, mit Hilfe des Anführers und des "Go-to-papal-magnet"-Modus den Ritter auszuschalten. Leider ist das etwas zeitraubend — bis dahin hat der Computer bereits drei neue Ritter geschaffen, die die Landstriche verwüsten. Außerdem kann man in der Zwischenzeit kein Land für neue Siedlungen bauen. Einfacher ist es, den Ritter zu ignorieren und dem Gegner möglichst viele kleinere Siedlungen in den Weg zu stellen. Mit ihnen ist er eine Weile beschäftigt.

"Hilfe, ein kleines grünes Männchen fährt über den Bildschirm! Ist das eine Begegung der dritten Art?"

Sicher nicht. In einigen Levels zieht ein grünes Sumpf-Monster seine Spur durch die malerische Landschaft. Sollte sich diese Spur auf eigenem Boden befinden: weg mit dem Moor! Also kräftig hoch- und wieder runterklicken, sonst besteht die Gefahr, daß der Nachschub auf Nimmerwiederse-

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20000 Meilen unter dem Meer	L	–	–
Ace 2	–	–	A
Adventure of Link (Zelda II)	–	P	–
Alternate Reality – City	–	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–
American Civil War I	–	–	A
Balance of Power 1990	A	–	–
Bard's Tale I oder II	L	P	–
Bard's Tale III	L	P	A
Battle Hawks 1942	A	–	–
Battle of Antietam	–	–	A
Battle Tech	L	–	A
Bismarck	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–
Bubble Ghost	–	P	–
Carrier Command	L	–	–
Chrono Quest	L	–	–
Curse of the Azure Bonds	L	P	–
Deathlord	–	P	A
Defender of the Crown	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–
Deja Vu II	L	–	–
Demon's Winter	–	–	A
Digi Paint III	–	–	A
Digi View Gold Version 3.0	–	–	A
Dragon's Lair	L	–	–
DOS-2-DOS	–	–	A
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	–	A
Europe Ablaze	–	–	A
Faery Tale Adventure	L	–	–
Fire Brigade	–	–	A
Fish	L	–	–
Galdregon's Domain	–	–	A
Gato	–	–	A
Germany 1985	–	–	A
Goldrush	L	–	A
Guild of Thieves	L	–	–
Gunship	–	–	A
Helloween	L	–	–
Hillsfar	–	–	A
Holiday Maker	L	–	–
Imperium Galactum	–	–	A
Kampfgruppe	–	–	A
Kingdoms of England	–	–	A
King's Quest I, II oder III	L		A
King's Quest IV	L	P	A
Kult	L	–	–
Last Ninja	A	–	–
Leisure Suit Larry I	L	–	A
Leisure Suit Larry II	L	P	A
Lucky Luke	L	–	–
Lurking Horror	L	–	–
Manhunter New York	L	–	A
Maniac Mansion	L	–	
Mars Saga	L	P	
Mewilo	L		–
Might and Magic	–		A
Millenium 2.2	L	–	–
Miracle Warriors	–	–	A
Navcom 6	–	–	A
Navy Seal	–	–	A
Neuromancer	L	–	–
Panzer Strike	–	–	A
Pawn	L		
Phantasie III	L		–
Phantasy Star	L	–	A
PHM Pegasus	–	–	A
Pirates	L	–	A
Platoon	–	P	–
Police Quest I oder II	L		A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal			A
Populous	L	–	–
Ports of Call	L	–	–
President is Missing	–	–	A
Questron II	L	P	–
Reach for the Stars	–		A
Red Lightning	A	–	–
Red Storm Rising	–	–	A
Road War 2000	A	–	–
Robox	L	P	
Rommel	A	–	–
Russia		–	A
Sentinel (Firebird)	–	–	A
Sex Vixens from Space	L	–	–
Shadowgate	L	–	–
Shadow of the beast	L		
Shogun	L	P	–
Space Quest I, II oder III	L	–	A
Star Command	A	–	
Starglider	–	–	–
Starglider II	–	–	A
Stealth Fighter	–	–	A
Storm across Europe			A
Sub Battle Simulator	–	–	A
Sword of Aragon	–	–	A
Tetris	–	–	A
Ultima I oder II	–		A
Ultima III, IV oder V	L	P	A
Uninvited	L	–	–
Up Periscope		–	A
War in the South Pacific	–	–	A
Warship	–	–	A
Wasteland	L	–	A
Wasteland Paragraphs-Book			A
Zack Mc.Kracken	L	–	A
Zork I	L	–	–

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

4. Curse of the Azure Bonds	64 67,90/PC	77,90
5. Dungeon Wizard (inkl. Bard's Tale I)	64	49,90
6. Oil Imperium	64, AM, PC, ST	49,90
7. Kult	AM, PC, ST	64,90
8. Sim City	64 44,90/AM	89,90
9. Bloodwhych	AM, ST	74,90
10. Populous Promised Lands deutsch	AM, ST	34,90

3 DIE STADT DER LÖWEN – AM 99,90

2 MANIAC MANSON – C64 44,90 – AM 69,90 – ST 69,90 – PC 69,90

1 INDIANA JONES (LUKASFILM) – AM 67,90 – ST 67,90 – PC 67,90

MAN SPRICHT DEUTSCH!
(PROGRAMME MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

Airborne Ranger	64	64,90
Bard's Tale III	64	69,90
Batman – The Movie	64 49,90 / AM	77,90
Battle Chess	64	52,90
Battle Hawks 1942	ST, AM, PC	69,90
Battletech	AM, PC	69,90
Bundesliga Manager	AM	54,90
Demon's Winter	64, AM, PC, ST	79,90
Drachen von Laas	AM, ST, PC	74,90
Drakkhen	AM, ST, PC	74,90
Elite	AM, PC, ST	79,90
Emperor of the Minds	AM	74,90
Falcon Mission deutsch	AM, ST	64,90
F-16 Combat Pilot	AM	79,90
F-16 Falcon	AM, ST	79,90
Flightsimulator II	AM, ST	94,90
Flightsimulator III	PC	139,90
FOFT	AM	89,90
Fugger	AM	59,90
Galdregon's Domain	AM	79,90
Gunship	64, AM	79,90
Hanse	AM	79,90
Hillsfar	64, PC	69,90
Indiana Jones (Action-Adv.)	64, AM, PC, ST	64,90
Kayden Garth	64	39,90
Kick off	64, ST, AM	49,90
Kingdoms of England	AM	79,90
Legend of Djel	AM, ST, PC	69,90
Lord's of the Rising Sun	AM	79,90
Microprose Soccer	64, AM, ST	64,90
Murder in Venice	AM, ST, PC	74,90
Navcom 6	64	59,90
North and South	AM, ST	74,90
Pharao	AM	74,90
Pool of Radiance	64, AM, PC, ST	99,90
Populous deutsch	AM, ST	74,90
Project Stealth Fighter	64	79,90
Quest for the Time Bird	AM, ST, PC	79,90
Reach for the Stars	AM, PC	69,90
Red Lightning	AM, ST, PC	89,90
Red Storm Rising	64	69,90
Shadow of the Beast	AM	99,90
Sleeping Gods Lie	AM, ST	79,90
Star Command	PC	94,90
Star Trek	64	44,90
Storm across Europe	64	79,90
Sword of Aragon	PC	89,90
Swords of Twilight	AM	79,90
Teenage Queen II	AM, ST, PC	67,90
Ultima Trilogie	64, PC	79,90
Ultima III oder IV	64, AM, PC, ST	69,90
Ultima V	64, PC	99,90
Wasteland	64, PC	69,90
Xenon II – Megablast	AM, ST	74,90
Zak McKracken	64, AM, PC, ST	74,90

PC = IBM kompatibel, ST = Atari ST, AM = Amiga, 64 = C64



PD-Classics (Amiga)
ausgesuchte Public Domain selbststartend & virusfrei

Ahoi	10,00
Billard	10,00
Broker	10,00
Bundesligaverwaltung	10,00
Jump and Run	10,00
Label V. 2.0	10,00
M.S. Text	10,00
Risk/Kaiser II	25,00
R.O.M.	10,00
Space Ace Demo	5,00
Star Trek (3 Disk.)	20,00
Steinschlag	10,00
Stoneage	10,00
Tennis (1 MB)	10,00
Tiles	10,00
Virus Control	10,00
Wizard of Sound (2 Disk.)	15,00



COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstr. 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447

HOTLINE für TOP-NEWS:
Telefon 0221/406888

SIERRA MEGAPACKS
Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Goldrush	AM, PC, ST	99,90
King's Quest I, II oder III	AM, PC, ST	39,90
King's Quest Triplepack (I, II u. III)	AM, PC, ST	99,90
King's Quest IV	PC, ST	1[illegible],90
King's Quest I, II, III u. IV zus.	PC, ST	199,90
Leisure Suit Larry I	AM, PC, ST	79,90
Leisure Suit Larry II	PC, ST	99,90
Leisure Suit Larry Doppelp. (I u. II)	PC, ST	154,90
Manhunter New York	AM, PC, ST	99,90
Police Quest I	AM, PC, ST	79,90
Police Quest II	PC, ST	[illegible],90
Police Quest Doppelpack (I u. II)	PC, ST	149,90
Space Quest I	AM, PC, ST	99,90
Space Quest II	[illegible], PC, ST	[illegible],90
Space Quest Doppelpack (I u. II)	AM, PC, ST	174,90
Space Quest III	PC, ST	99,90
Space Quest Triplepack (I, II, u. III)	PC, ST	259,90

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Deluxe Paint II	PC	279,00
Deluxe Paint III	AM	239,00
Devpac Ass. V.2.0	AM, ST	139,00
Digi Paint III	AM	169,00
Documentum V.1.0	AM	139,00
Englisch	AM	44,90
Erdkunde	AM	44,90
Mathematik	AM	44,90
Physik	AM	44,90
Turbo Print II	AM	88,00
X-Copy II	AM	44,90

ÄRGER MIT DEFEKTEN SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE.
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

SONDERANGEBOTE
(NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!)

720	64	19,90
Adventure Constr. Set	AM, PC	29,90
Bad Cat	64	9,90
Dark Side & Morphical	64	9,90
Demon Stalkers	64	9,90
Earl Weaver Baseb.	PC	19,90
Eye	AM	19,90
Flight Path 737	AM	19,90
Footballer of the Year	64	19,90
Football Manager	ST	19,90
Garrison	AM	19,90
Gauntlet	64	19,90
Instant Music	64	9,90
King's Quest I	AM, PC, ST	29,90
King's Quest II	AM, PC, ST	29,90
Mini-Putt	64 9,90 / PC	19,90
Mission Elevator	64	9,90
Neuromancer	64	39,90
Nuclear Embargo	64	9,90
Power at Sea	64	19,90
Roadrunners	64	19,90
Roadwar Europa	ST	24,90
Soloflight	64	9,90
Sport 4	64	9,90
Super Cycle	64	19,90
Tau Ceti	ST, PC	19,90
Test Drive	64	9,90
Test Drive	AM, PC	19,90
World Games	64	19,90

Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll — 10 St. 17,00
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll — 10 St. 7,90
(erfragen Sie unsere Rabatte bei größerer Abnahmemenge)

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN .... 15,— DM
LAGEPLÄNE .... 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN .... 25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab	45,—	99,— DM

Hiermit bestelle ich

❑ Komplettlösung ❑ Software-Test
❑ Plan/Pläne ❑ Programmbestellung
❑ deutsche Anleitung ❑ Sega-Monitorkabel, Monitortyp angeben

Auftraggeber

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Computer:

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Franzstr. 7, 5000 Köln 41 Tel. 0221 407447

hen verschwindet. Wenn das Monster allerdings beim Computer sumpft... *al*

Forgotten Worlds

Tips zu diesem megaschweren Spiel kann man wirklich gut gebrauchen. Stefan Eilert aus Osnabrück fand folgende Strategien auf seinem Atari ST heraus:

Um das Obermonster im ersten Level zu erledigen, müßt Ihr im Shop die Napalm-Bombs kaufen und die Spielfigur am Ende des Levels an den linken Rand stellen. Die Stirn der Spielfigur muß ganz knapp über die graue Mauer in der Hintergrundgrafik ragen. Jetzt müßt Ihr mit der Kanone nach rechts oben zielen und den Feuerknopf energisch gedrückt halten. So putzt man das Monster weg, ohne dabei Energie zu verlieren.

Das zweite Obermonster bereitet noch weniger Probleme. Schwebt an den oberen Bildschirmrand, so daß das Feuer des Drachen knapp vor der Spielfigur endet. Jetzt mit der Kanone nach rechts unten zielen und den Feuerknopf festhalten.

Allgemeine Tips:

— Auch wenn man alleine spielt, die zweite Spielfigur einschalten. Dann verliert Ihr weniger Energie, weil einige Formationen sich auf die zweite Spielfigur konzentrieren.

— Die Röhren im ersten Level könnt Ihr schon von weitem aufschießen.

— Im zweiten Level immer möglichst am oberen Rand stehen. Wenn eine Schlange kommt, sofort ausweichen (aber nicht einkesseln lassen). *hl*

New Zealand Story

Das putzige Plattformspiel steckt voller Überraschungen. Eine Abkürzung für Level 2_2 fand Frank Fleischer aus Dortmund heraus. Um schneller zum Käfig am Levelende zu gelangen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen:

Man fliegt erst mit dem Ballon des Bogenschützen-Kaninchens senkrecht hoch und dann den Gang entlang nach rechts. Wenn der Gang einen Knick nach oben macht, fliegt man hoch und schießt die Pfeilwerfer auf den blauen Ballons ab. Das macht man so lange, bis eine Art Feuerrad in einem schwarzen Kasten erscheint (neben dem Tor, aus dem die Pfeilwerfer kommen). Dann fliegt man zum Feuerrad. Tiki beginnt sich zu drehen und es erscheint der Text "Level 2_2. Ready?" Schwupp — schon seid Ihr am Ende dieses Levels angelangt. In Level 4_4 müßt Ihr am Ende unter den Käfig schießen. Freudige Überraschung: Jetzt wird ein Warp zu Level 5_1 sichtbar

Wer findet noch mehr Warps bei New Zealand Story? Genaue Beschreibungen (gerne auch mit möglichst schön gezeichneten Karten) an die Power-Tips! *hl*

Hostages

Sonderlich friedlich geht's in "Hostages" nicht gerade zu; nichtsdestotrotz hier einige Tips von Christian Horn und seinen Freunden aus Kleinberghofen.

— Man sollte die Geiseln nicht in den oberen Raum bringen. Sonst erscheint ein Terrorist und bedroht sie. Startet man dann einen Rettungsversuch, sterben meist mehrere Geiseln. Man sollte sich jedoch vorzugsweise auf die Terroristen konzentrieren.

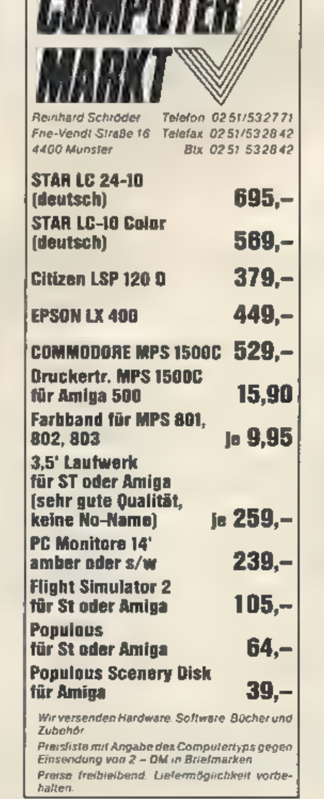
— Wenn man mit einem Mann im Haus ist, sieht man auf der Karte einen Terroristen laufen — ein Fall für den Scharfschützen. Der sollte allerdings die Finger vom Abzug lassen, wenn der Terrorist nicht allein im Zimmer ist.

— Befindet sich ein Mann zusammen mit einem Terroristen, so dreht man sich aus dem Blickwinkel des Terroristen, schießt auf die Wand und wartet.

— Wenn man sich an der Hauswand abseilt und gleichzeitig eine Person am Fenster erscheint, darf man auf keinen Fall in diesen Raum springen. Sonst prallt man an der Scheibe ab — und dann geht's abwärts...

— Probleme, durchs Fenster zu springen? Auf das Fensterbrett stellen, den Joystick kurz nach links drücken und den Feuerknopf drücken.

— Die Mission ist erst dann hundertprozentig gelöst, wenn alle Schützen postiert wurden, die Geiseln befreit oder alle Terroristen tot sind. *al*







Videospiel-Tips

Son Son II (PC-Engine)

Es gibt zwei Gegenstände im Spiel, die man sehr gut gebrauchen kann: die Continue-Lampe und die Life-Point-Kürbisflasche. Mit einem von beiden kann man gleich zu Beginn starten. Dazu drückt man im Titelbild in folgender Reihenfolge <oben>, <I>, <SELECT> und <START>. Alle Tasten gedrückt halten, bis das Spiel beginnt, oder den Vorspann abkürzen, indem man ebenfalls mit allen gedrückten Tasten kurz Taste <II> drückt (drei Hände müßte man haben). Das Spiel beginnt man jetzt mit der Continue-Lampe.



Die Dame im Laden hat eine Schönheitskur hinter sich... (Son Son II)

Die Kürbisflasche erhält man, indem man dieselbe Prozedur mit <oben>, <II>, <SELECT> und <RUN> vollführt (in diesem Fall den Vorspann mit Taste <I> abkürzen). Mit beiden Gegenständen zusammen kann man leider nicht starten.

Kleiner Gag am Rande: Drückt doch mal im Titelbild <oben>, <unten>, <links>, <rechts>, Taste <I>, Taste <II> und dann <RUN>. Die Früchte am Wegesrand sind jetzt Totenköpfe, und Son Son wird von Spiegelbildern seiner selbst angegriffen. Auf den Ranken klettern blaue Tontöpfe und die Verkäuferin im ersten Level hat sich in ein rosa Monster verwandelt (siehe Bild). Auf den Spielablauf hat die Veränderung keinen Einfluß. Diese Tips stammen von Michael Göbl aus Wagna. *hf*

Time Soldiers (Sega)

Wenn die drei Continues aufgebraucht sind, gib's bei "Time Soldiers" immer noch eine Möglichkeit, weiterzuspielen. Der Trick funktioniert allerdings nur, wenn man allein spielt. Man spielt einfach so lange, bis die drei regulären Continues aufgebraucht sind. Beim letzten Leben drückt man einen Knopf auf Joypad 2 und ruft damit den 2. Spieler ins Leben. Mit diesem hat man dann drei weitere Continues zur Verfügung. Dieser Tip stammt von Dirk Martin aus Kronberg. *hf*

Goonies II (Nintendo)

Schon mal das Schlußbild bei "The Goonies II" gesehen? Einfach folgendes Paßwort eingeben:

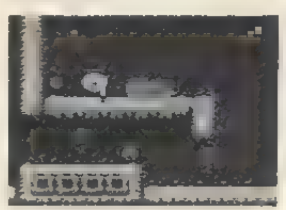
`340 N2'V 'W" 3G!Y`

Ihr braucht alle Gegenstände und alle Goonies. Jetzt braucht Ihr nur noch zu Annie zu laufen (siehe Karte in *POWER-PLAY* 9/89) und das Endbild erscheint. *hf*

Dungeon Master (PC-Engine)

Auch wer das Spiel schon in- und auswendig kennt, braucht das Modul nicht wegzulegen. Probiert einmal das folgende Paßwort aus, wobei die <RUN>-Taste die ganze Zeit gedrückt sein muß:

`DEBDE DEBDA`



Das Monster an der Ecke hat bei den lenkbaren Schüssen keine Chance (Dungeon Explorer)

Zunächst reagiert das Spiel mürrisch und liefert ein "Password Error". Wählt anschließend einen Character aus und beginnt das Spiel (<RUN> immer noch gedrückt halten). Der Character hat jetzt die bestmöglichen Eigenschaften und kann durch Wände gehen. Außerdem haben sich die Sträucher vor der ersten Burg in Level-Eingänge verwandelt. Und noch ein Geheim-Paßwort für Dungeon-Explorer:

`HOMIN GAAAA`

Auch hier erhaltet Ihr zunächst ein "Password Error". Wählt jetzt, wie gehabt, Euren Character aus. Wenn Ihr jetzt schießt, könnt Ihr die Schüsse um Ecken lenken (siehe Bild). *hf*

Shanghai (Sega)

Alexander Hoffmann entdeckte eine interessante Spielstufe für alle, die ihr Gedächtnis trainieren wollen. Drückt



Rätselraten bei Shanghai: Wo sind die Symbole hingekommen?

dazu im Titelbild 10mal Pause und startet das Spiel. Im "Game"-Menü wählt Ihr "Load Stored Pattern" und siehe da, als letztes auf der Liste seht Ihr "Secret Game". Das Spielfeld wird ganz normal aufgebaut, nur die Beschriftungen der Steine fehlen (siehe Bild). Viel Spaß bei diesem "Versuch-und-Irrtum"-Shanghai. *hf*

Videospiele-Tips gesucht!
Schickt Eure Tips an:
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

HIGH

HALL OF FAME

SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustandegekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure High Scores an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kenntwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Power Strike
Sega: 4.575.760 von Noel Jänich, Gelsenkirchen

Blood Money
Amiga: 152.700 von Uwe Dickhagen, Lüdenscheid

Hard'n Heavy
C 64: 304.560 von Thorsten Oye, Sandkrug

Paradroid
C 64: 51.885 von Oliver und Michael Loltz, Esslingen

Alpha Mission
NES: 195.820 von Stefan Herok, Waltrop

Galaga '88
PC-Engine: 1.156.550 von Holger Schönemeier, Seelze

Crazy Cars II
ST: 162.150 von Mark Kochensperger, Fuldabrück

F-16 Falcon
Amiga: 15.240 von Duilio Pintagro, Langenau

Action Fighter
Amiga: 193.969 von Christian Orel, Heusenstamm

Bio Challange
ST: 1.261.600 von Ricardo Cafagna, Hemmingen

Last Ninja II
C 64: 243.610 von Bernd Schlesiger, Schwenningen

The New Zealand Story
Amiga: 171.200 von Mark Bischoff, Bad Pyrmont





Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Ablaufsteuerung: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf)
Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Rolf Boyke (bo Cheflayouter), Wolfgang Berns
Fotografie: Sabine Tennstaedt, Roland Müller
Titel: Microprose

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth&Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax 00886/2/7658767, Telex 078529335

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-415656, Telex 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-110

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax 4613-776

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.



POKE-Ecke

Hopping Mad (C 64)

Frank Horsmann aus Heinsberg meldet sich mit einen POKE zum Geschicklichkeits-Hüpf-Spiel "Hopping Mad". Löst einen Reset auf Eurem C 64 oder C 128 aus, dann tippt:
POKE 2447,165
SYSY 20480
Schon ist die Spritekollision ausgeschaltet. *al*

Sim City

Amiga-Besitzer Kai Schillak aus Lütjenburg schreibt: "Welcher Bürgermeister kennt das nicht: Man sorgt für sein Städtchen, baut wie ein Bekloppter und gibt seinen letzten Kredit für die Sims aus. Ihre Dankbarkeit äußert sich darin, daß sie einen Hafen oder einen Flughafen haben wollen — aber zackig! Nun kann man 10 bis 50 Jahre sparen und verzweifeln oder — ein wenig schummeln.

Man versucht, sein Vermögen auf exakt 9 Dollar zu bringen. Dann sucht man sich ein leeres "R"-; "C"- oder "I"-Feld und sprengt es in die Luft (Cursor auf den Buchstaben und rechte Maustaste drücken). Nun sollte auf dem Konto die wahrhaft stolze Summe von -1 Kredit sein. Nicht wundern, sondern speichern. Lädt man die Stadt nämlich wieder, hat man wundersamerweise das Anfangskapital auf dem Konto — und damit kann man jetzt feine Sachen anstellen." *al*

Ultima V (C 64)

Tim Doege aus Flensburg hat uns einen Supertip zu "Ultima V" auf dem C 64 geschickt. Alle Zauberer, die unter akutem Kräutermangel leiden, können jetzt aufatmen. Mit dem Kniff von Tim stehen immer ausreichend Reagenzien zur Verfügung.

Um in den Genuß dieses Tricks zu kommen, müßt Ihr aber mindestens schon 10 bis 15 Kräuter der benötigten Sorte haben. Als erstes beginnt Ihr dann, die Reagenzien zu mischen. Wenn Ihr vom Programm gefragt werdet, wie viele Sprüche Ihr mischen wollt, gebt Ihr die Zahl 16 ein. Nun werden die 16 Sprüche gemixt. Beim Überprüfen der Kräutervorräte, sind diese nicht etwa geringer geworden. Im Gegenteil, nun habt Ihr von den gerade benutzten Kräutern zwischen 95 und 99 Stück.

Wenn die Party am Verhungern ist, sollte man die Empath Abbey aufsuchen. In der dortigen Kneipe liegen herrenlose Lebensmittelpakete auf dem Tisch. Wer sich diese unter den Nagel reißt, die Leiter rauf- und wieder runtergeht, findet die Tische wieder neu gedeckt: Eine preiswerte Methode, um seine Nahrungsvorräte aufzustocken. *mh*

King's Quest IV (MS-DOS)

Wenn Sie bei "King's Quest IV" ums Leben gekommen sind, hilft ein kleiner Trick: Geben Sie "TP" und eine Raumnummer ein, und sofort können Sie in diesem Raum weiterspielen. Dieser Tip stammt von Sabine Pflügler aus Mainburg. *go*

Silkworm (Amiga)

Viele Leser fanden den Amiga-Chet-Modus von "Silkworm" heraus. Jan Bertelsen aus Ratzeburg war am schnellsten mit seiner Zuschrift:

Wenn das Bild mit dem Steuerungs-Menü erscheint (Tastatur oder Joystick) müßt Ihr auf der Tastatur "scrap 28" tippen (Das Leerzeichen nicht vergessen!). Der Bildschirm blinkt jetzt kurz auf. Nun die Help-Taste drücken, gedrückt halten und den Feuerknopf am Joystick betätigen. Ihr beginnt das Spiel jetzt mit unendlich vielen Leben. Mit den Funktionstasten kann sogar die Geschwindigkeit verändert werden, mit den Tasten "1" bis "0" und "ß" könnt Ihr alle Levels anwählen. *hl*

Silpheed (MS-DOS)

"Silpheed" können Sie gleich von Anfang an mit tollen Extrawaffen spielen, wenn Sie folgenden Trick von Günter Schmidt aus München ausprobieren:

Machen Sie zuerst eine Sicherungskopie der Datei SILPLAST.SAV. Danach nehmen Sie einen Diskettenmonitor (zum Beispiel den von PC-Tools) zur Hand und ändern das sechste Byte in der Datei SILPLAST.SAV auf den Wert 84 (Hexadezimal). Wenn Sie das Spiel wieder starten, erscheint im oberen Fenster 3 x Weapon, je 1 x Shield, Fire und Barrier. Jetzt sind Sie fast unschlagbar. *go*

Zany Golf (ST)

Und es gibt ihn doch: den geheimen Level bei "Zany Golf"! Martin Ramon aus Mondercange in Luxemburg hat ihn entdeckt: Wenn Ihr den Ball im 10. Level in dem Moment ins Mauseloch befördert, wenn dort zwei rote Augen erscheinen, kommt Ihr in die Bonus-Spielstufe. *hl*

Populous

Interessante Hinweise zu "Populous" schickten uns Markus Glas und Jörg Oschmann aus Ludwigshafen:

Der Computer verteilt am Ende jedes Levels Punkte. Daraus errechnet sich, wie viele Level man weiterkommt:

0 — 24950: 1 Welt
25000 — 49950: 2 Welten
50000 — 74950: 3 Welten

In diesen Schritten geht es weiter, bei ca. 515000 ist aber in der Regel Schluß.

Was bringt wieviel Punkte?

Erdbeben:	250 Punkte
Sumpf:	500 Punkte
Vulkan:	1000 Punkte
Sintflut:	2500 Punkte
Armageddon:	50000 Punkte

100000 Punkte, je nachdem, wer mehr Kämpfe gewonnen hat.

Wenn Sie also mehr Punkte bekommen wollen, um mehr Level zu überspringen, können Sie das Armageddon herauszögern. Dabei kommt es aber oft zu unerwünschten Nebenerscheinungen in Form des baumpflanzenden Teppichfliegers oder des Sumpfmonsters.

Auch der Status eines Spielers ändert sich. Nach der ersten abgeschlossenen Welt wird man noch mit "Mortal" angesprochen. Nach jeweils 50 Welten werden Sie mit einem neuen Titel belohnt:

0— 49: Mortal
50— 99: Immortal
100—149: Eternal
150—199: Deva
200—249: Greater Being
250—299: Deity
300—349: Greater Deity
350—399: Mortal God
400—449: Greater God
450—499: Eternal God
500 : Greater Eternal Immortal God *go*

Gogo the Ghost (C 64)

Paßwörter zu "Gogo the Ghost" gefällig? Stefan Foell aus Reinach in der Schweiz kann damit dienen:

Raum	Paßwort
12	Pollys Paradise
15	Headache
23	Shooting Stars
31	Pac is back
36	Horsepower
44	Balloontrip
98	Dental Fear
104	Wear a beard
116	Nasty Computers
119	Snowman
121	Dwarfpeople
128	Time for Tea
140	Sub Invasion

al

Navy Moves (Amiga)

Jetzt bleibt euch der Zugang zum zweiten Level nicht mehr verwehrt, denn Markus Wozny aus Gutweiler weiß weiter. Wenn nach dem Laden die Abfrage erscheint, gebt Ihr die Nummer "786169" ein und schon seid Ihr im zweiten Level. *al*



Space Quest II

Es ist wieder einmal soweit: Der böse Vohaul ist aufgetaucht, um der Galaxis und dem gefrusteten Adventure-Spieler das Leben schwerzumachen. Jens Grund aus Hannover hat Roger Wilco, den Helden des Adventures, erfolgreich durch das Spiel geführt.

— Man wartet, bis Roger seinen Besen verliert, dann geht man ins Innere der Station und zieht den bequemeren Hausdreß an.

— In dem kleinen Schränkchen liegen einige nützliche Gegenstände.

— Nach dem Absturz schaltet man die Funkanlage im Gleiter aus, sonst hat man Ärger und Vohauls Schergen im Nacken.

— Einer der Soldaten hat eine Keycard bei sich, die man am Ende des Spiels braucht.

— Wenn man vom Absturzort aus nach rechts geht, stößt man auf ein kleines Wesen. Wenn man es befreit, ist es Roger ewig dankbar.

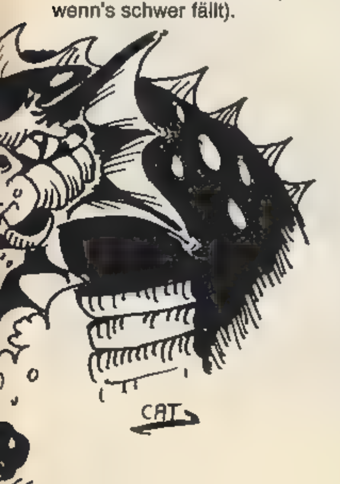
— Wenn der Patrouillengleiter auftaucht, versteckt man sich einfach hinter einem Gebüsch.

— Die Bestellkarte ausfüllen und in den Briefkasten werfen. Sekunden später bekommt man eine Pfeife (wenn die Post immer so schnell wäre...).

— Die Bienen fallen unter die Kategorie "Rote Heringe" (sie sind für gar nichts gut).

— Vorsicht vor den Eiern: Wenn sie platzen, entweichen Sporen.

— Die Pflanze mit ihren tödlichen Wurzeln hat vielen Rogers Kopfzerbrechen bereitet. Auch wenn's hart klingt: Man muß durch. Am besten stellt man die Geschwindigkeit auf <SLOW> und speichert, wenn man ein paar Pixel zurückgelegt hat. Man pflückt eine Handvoll Beeren vom Strauch und geht den ganzen Weg wieder zurück (auch wenn's schwer fällt).



— Am See reibt man sich mit den Beeren ein, sonst wird man verspeist.

— In der Mitte des Sees gibt es eine Stelle, an der man nicht mehr stehen kann. Dort hält man die Luft an, taucht und holt sich den leuchtenden Stein.

— Um über die Schlucht zu kommen, steigt man einfach auf den Baum.

— Gegen die Falle kann man nichts machen.

— Nach einigen Alpträumen erwacht man in einer Zelle. Hier hilft nur eine List. Man brüllt den Jäger an; wenn er nahe genug am Käfig steht, wirft man ihm die Sporen an den Kopf, schnappt sich Seil und Schlüssel und verduftet, bevor er erwacht.

— Mit dem Seil kommt man in die Schlucht hinunter. Dummerweise ist es zu kurz, also pendelt man sich in bester Tarzanmanier ein und springt im richtigen Moment mit der Taste <F 6> nach links.

— Wenn man den Stein in die Hand nimmt, bekommt man Licht in der Höhle.

— Am Ende der Schlucht trifft man seinen alten Freund wieder, den man vorher aus der Schlinge befreit hat. Wenn man das Wort sagt ("say word"), macht er bereitwillig den Weg frei.

— Hat man alle Hände voll, muß man den Gem in den Mund nehmen.

— An den Wasserfällen bekommt man eine kostenlose Dusche, dann schwimmt man weiter und wählt den rechten Flußarm. Alles Weitere passiert automatisch.

— Wenn man vor dem Gebüsch die Flöte spielt, kommt flugs ein kleines Monster vorbei. Man wird es los, indem man ihm den Zauberwürfel an den Kopf wirft. Während das Zottelbiest verzweifelt am Zauberwürfel herumtüftelt, kann man getrost verschwinden.

— Am hohlen Felsen nimmt man den Stein mit

— Um die Wache zu überlisten, geht man folgendermaßen vor: Man versteckt sich sofort hinter dem Gebüsch. Wenn die Wache auf der rechten Seite ist, läuft man zum nächsten Gebüsch Ist die Wache wieder auf der rechten Hälfte, geht man schnell zum linken Pfosten, dann mit der gleichen Taktik weiter zum rechten Pfosten.

— Die Systeme im Shuttle klarmachen: Power anstellen, Aufstieg drücken und den Knopf drehen. Danach den Hebel so lange nach hinten halten, bis man die Umlaufbahn erreicht hat, die Triebwerke umschalten und den Joystick nach vorne drücken.

— Wenn man das Shuttle verlassen kann, geht man nach links oder rechts zum Fahrstuhl und untersucht die Stockwerke 3 bis 5. Im fünften Stock paßt man auf, daß der Gorilla Roger nicht zu Apfelmus verarbeitet.

— Mit dem Plunger kann man sich an die Wand hängen, wenn einem der Boden unter den Füßen weggezogen wird.

— Ein kleines, kontrolliertes Feuerchen aktiviert die Löschanlagen.

— Als professioneller Hausmeister benutzt man den Glasschneider, um sich aus der prekären Verpackung zu befreien. Dann geht man durch die Ventilationsöffnung und schaltet Vohauls Atemgerät aus.

— Bevor der Bösewicht den Löffel abgegeben hat, hat er den Selbstzerstörungs-Mechanismus aktiviert. Keine Panik: Links zur Computertastatur laufen, den Hebel ziehen, das Wort <Enlarge> eintippen und unter den Glassturz laufen.

— Wenn man wieder seine normale Größe erreicht hat, sollte man sich den Monitor ansehen. Sagt Ihnen <SHSR> etwas?

— Die Kapsel auf <Slow> stellen und in aller Ruhe schlafen gehen — man treibt zielsicher ins nächste Abenteuer: "Space Quest III"

Kick Off

Jan Lagerpusch heißt er, aus Hamburg kommt er und "Kick Off" spielt er. Auch wenn die Meisterschaftschancen des HSV zur Zeit nicht die besten sind — Jans Tips zu dieser Fußball-Simulation haben es in sich:

1. Laßt Ecken durch den Strafraum zischen

Bei einem Eckstoß von rechts oben den Ball auf jeden Fall ganz hoch aufs Tor ziehen. Manche Torhüter bekommen bei solch einer Ecke erhebliche Probleme und lassen den Ball ins Tor kullern. Auch sonst ist es ratsam, denn Ball von der Ecke auf diese Weise zu schießen, da meistens ein Stürmer abstauben kann.

2. Aus der zweiten Reihe soll er kommen

Ruhig mal aus der zweiten Reihe schießen. Besonders beliebt und besonders ärgerlich für den Gegner: Beim Abwurf des Torwarts, der meistens nicht sonderlich genau ist, ruhig dem Ball auflauern und einen Stürmer vorne behalten. Wenn der Ball kommt, ihn unter Kontrolle bringen und aus der zweiten Reihe abziehen.

3. Aufsetzer schlagen ein

Mächtig gefährlich sind tückische Aufsetzer. Auf dem Scanner ab und zu mal gucken, in welcher Ecke der Torwart steht. Befindet er sich in der "falschen" Ecke, kann man einen Schuß aus 25 Metern Entfernung riskieren.

4. Fälschen bringt Freude

Den Ball nach einem Schuß noch abzufälschen, bringt fast immer ein schönes Tor, da der Torwart immer schon in die Ecke unterwegs ist, in die sich der Ball ursprünglich gedreht hat.

5. Nimm's leicht — nimm's direkt

So schießt Ihr schöne Tore auch ohne Abfälschen: Im Angriff, wenn erforderlich, die Bälle flach von kurz vor der Torauslinie aus in den Strafraum bringen.

6. Die Sowjets machen hinten dicht

Im Liga-Modus immer die UdSSR nehmen, da diese Mannschaft einen sehr guten Torwart hat und sehr schnell spielt. Außerdem ist das Umschalten von Abwehr auf Angriff bei der 4-2-4-Formation sehr flott.

7. Spielt Euch frei mit 4-3-3

Der 5-3-2-Modus hat sich bei mir nie bezahlt gemacht. Am Anfang eines Spiels immer 4-3-3 wählen. Später, wenn man souverän in Führung liegt, sollte man auf 4-2-4 umschalten, um ein fröhliches Scheibenschießen zu entfachen.

8. Männer in Schwarz

So richtig strenge Schiedsrichter sind Boylan und Screech, da sie beim Ahnden eines Fouls sofort eine Karte zücken. Allerdings können diese Schiris bei einem Spiel gegen Deutschland sehr nützlich sein, da dieses Team nach 2 x 10 Minuten durch Platzverweise auf bis zu sechs Spieler dezimiert sein kann. Die Schiedsrichter Dent, Zappa und Winchester drücken oft beide Augen zu — da kann man nur sagen: "Gut Holz!"

9. Schind' mir einen Freistoß

Fouls kann man auch sehr schön provozieren, was für den Gegner verheerende Folgen haben kann (siehe oben — Har-Har!). Wenn der Gegner einen Spieler verfehlt und der Ball sowieso ins Aus kullert, einfach über die Beine des Gegners "stolpern" (Huch, na sowas...). Pfiff und Freistoß können die Folge sein. *hl*



No C 64

Da ich ein C 64-Besitzer bin, interessiert es mich, ob das Spiel "Populous" auch für den C 64 erscheint. Ich möchte mir nicht nur wegen eines Spieles einen Amiga kaufen. Das gleiche gilt für das Spiel "RVF Honda". Wenn es keine Umsetzungen gibt, schreibt bitte, warum nicht.

Matthias Maier, Elchingen

Von beiden Programmen wird es leider keine C 64-Umsetzungen geben. Diese Spiele sind laut Angaben der Hersteller grafisch und spielerisch zu aufwendig, um sie auf dem C 64 zu realisieren. Wer unbedingt Populous spielen will, kommt wirklich nicht drum herum, sich einen 16-Bit-Computer zuzulegen. *hl*

Schweigen im Walde

Als Dauerabonnement halte ich Ihre Zeitschrift *POWER PLAY* für Spitze, sie ist meine Lieblingslektüre. Doch auch ein bißchen Kritik sei angebracht: Mir fällt auf, daß bestimmte Versprechungen nicht mehr eingehalten werden. Zwei Beispiele:
1. Ausgabe 6/89, Seite 36, Videospiel-Tip "Phantasy Star": "In der nächsten Ausgabe geht's weiter." Leider Fehlanzeige. Seither Stillschweigen.
2. Ausgabe 4/89, Seite 9. Zum Konix-Multi-System folgender Satz:
"Wir werden Euch natürlich auf dem laufenden halten." Doch bis heute kein Wort mehr davon, das ist zu wenig. Zumindest ein kurzes Info müßte von Ihnen kommen, z.B. "Konix verzögert sich" oder ähnliches.

Michael Stangl, Bodenwöhr

Bei den Videospiele-Tips zu Phantasy Star haben wir wirklich etwas den Überblick verloren. Der Rest der Lösung folgt definitiv ab der nächsten Ausgabe. Daß wir nichts Neues über Konix schreiben konnten, liegt an Konix selber. Seit der Vorstellung Anfang des Jahres gab die Firma keine neuen Informationen über das Multi-System heraus. Wenn das gute Stück eines Tages doch noch erscheinen sollte, holen wir den angekündigten Test selbstverständlich nach. *hl*

Indy-Trouble

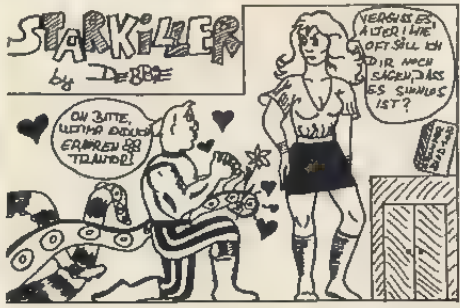
In einigen Anzeigen wird das Indiana-Jones-Adventure auch für den C 64 angeboten. Bei Eurem Test ist aber nur von MS-DOS-, Amiga- und ST-Versionen die Rede.

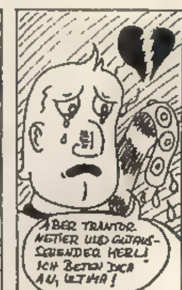
Alexander Lerch, Berlin

Das Indy-Adventure von Lucasfilm Games ist definitiv nicht für den C 64 erhältlich. Das Indiana-Jones-Actionspiel von U.S. Gold hingegen gibt es auch für den C 64. Vielleicht basiert die falsche Computerangabe auf dieser verwechslungsträchtigen Tatsache. *hl*

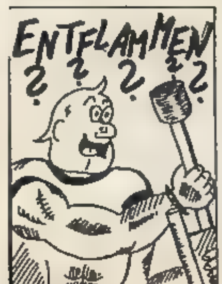
Trennung

Ihr müßt *POWER PLAY* und *HAPPY-COMPUTER* unbedingt wieder trennen. Ich halte es für unwahrscheinlich, daß sich die Leserschaft dieser beiden Hefte auch nur zu 30 Prozent überschneidet, obwohl man beide Hefte kaufen muß, wenn man sich nur für eines interessiert. Ich selbst bin z. B. leidenschaftlicher *POWER-PLAY*-Fan (Trantor ...), besitze einen C 64 und lese fleißig das 64'er-Magazin Eures Hauses. Mein Interesse an *HAPPY-COMPUTER* hingegen ist so groß wie das eines Biochips an einer Turnierzahnbürste. Und ich bin sicher, daß es vielen Lesern so geht wie mir. Meine Bitte also: Stellt



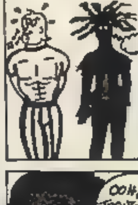










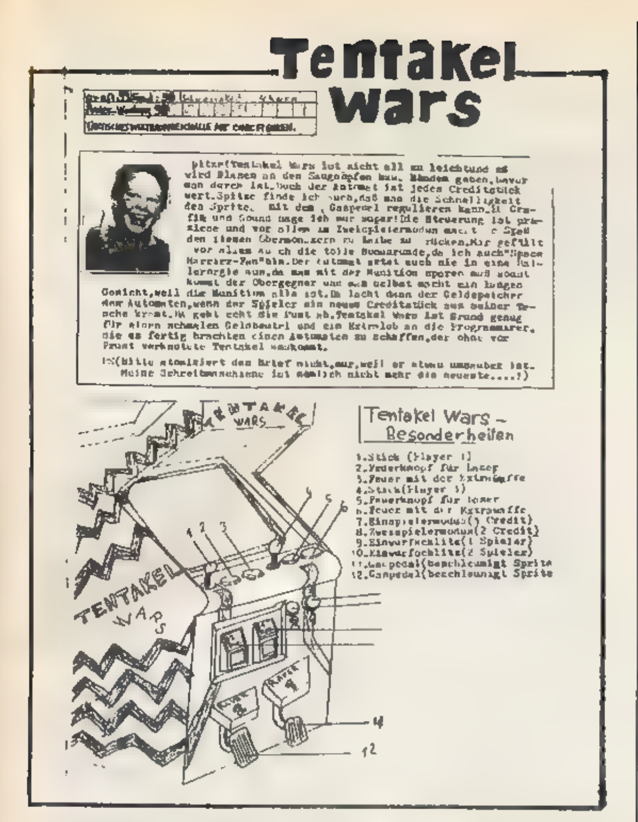






Diese romantische Trantor-Episode zeichnete *POWER PLAY*-Leserin Deborah Hof aus Seligenstadt

Tentakel Wars


[illegible] (Tentakel Wars ist nicht all zu leicht und es wird Blasen an den Saugnäpfen bzw. Händen geben, bevor man durch ist. Doch der Automat ist jedes Creditstück wert. Spitze finde ich auch, daß man die Schnelligkeit des Sprites mit dem Gaspedal regulieren kann. [illegible] Grafik und Sound sage ich nur super! Die Steuerung ist präzise und vor allem im Zweispielermodus macht [illegible] Spaß den fiesen Obermonstern zu Leibe zu rücken. Mir gefällt vor allem auch die tolle [illegible], da ich auch "Space Harrier-Fan" bin. Der Automat artet auch nie in eine Ballerorgie aus, da man mit der Munition sparen muß, sonst kommt der Obergegner und man selbst macht ein langes Gesicht, weil die Munition alle ist. Da lacht dann der Geldspeicher des Automaten, wenn der Spieler ein neues Creditstück aus seiner Tasche kramt. Da geht echt die Post ab. Tentakel Wars ist Grund genug für einen schmalen Geldbeutel und ein Extralob an die Programmierer, die es fertig brachten einen Automaten zu schaffen, der ohne vor Frust verknotete Tentakel auskommt.

PS (Bitte stornisiert den Brief nicht, nur, weil er etwas unsauber ist. Meine Schreibmaschine ist nämlich nicht mehr die neueste....!)

Tentakel Wars – Besonderheiten

1. Stick (Player 1)
2. Feuerknopf für Laser
3. Feuer mit der Extrawaffe
4. Stick (Player 2)
5. Feuerknopf für Laser
6. Feuer mit der Extrawaffe
7. Einspielermodus (1 Credit)
8. Zweispielermodus (2 Credit)
9. Einwurfschlitz (1 Spieler)
10. Einwurfschlitz (2 Spieler)
11. Gaspedal (beschleunigt Sprite
12. Gaspedal (beschleunigt Sprite

Francis Göldner aus Lindau enthüllt Einzelheiten über "Tentakel Wars"

den ursprünglichen Zustand wieder her und bringt eine einzelne *POWER PLAY* heraus, die mehr Tests, Tips und Spiele-Auflösungen enthält.

Christoph Mackenrodt, Alzenau

Danke für die Anregung. Laß Dich überraschen, was in den nächsten Monaten so alles passieren wird... *hl*

Abseits

Kürzlich hatte ich die Gelegenheit, in einem Softwarehaus in Köln Bekanntschaft mit der Amiga-Version von "Micropose Soccer" zu machen. Die Anfangsgrafik und die Menüs waren eigentlich sehr gut gemacht und ließen eine Steigerung gegenüber der C 64-Version erwarten. Als ich aber dann das Spiel sah und ein paar Begegnungen gegen den Computer bestritt, war ich doch sehr enttäuscht. Im Vergleich zur C 64-Version gibt es bei der Grafik kaum Verbesserungen. War man beim C 64 noch ein relativ gutes Spiel-Tempo gewöhnt, konnte ich kaum glauben, daß die Amiga-Version sogar noch langsamer war. Die vergleichbare Version von "Kick Off" möchte ich gar nicht erst erwähnen, da liegen garantiert Welten dazwischen. Als unpassend würde ich auch die Sound-Untermalung während des Spiels bezeichnen. Den Preis von satten 70 Mark würde ich schon fast als unverschämt bezeichnen, da ich bei "Kick Off" für etwa 25 Mark weniger ein in fast allen Belangen besseres Spiel bekomme.

Ralf Weyergans, Köln

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Setzt Euch an den Computer, packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender nicht nur auf dem Umschlag, sondern auch auf dem Brief selber anzugeben.



killer

21. FOLGE

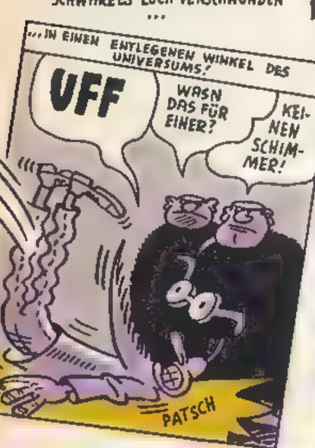
Texte: Heini Lenhardt
GRAFIK: Rolf Boyke

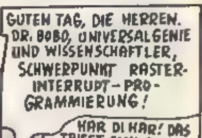
PLANET DER VERSKLAVTEN PROGRAMMIERER

STARKILLERS RAUMSCHIFF WURDE GEPFÄNDET, UND BORDWISSENSCHAFTLER DR. BOBO IST DURCH EIN SCHWARZES LOCH VERSCHWUNDEN ...













ICH WILL UNVERZÜGLICH MEINEN ANWALT SPRECHEN!!

WILLKOMMEN IN UNSEREM DYNAMISCHEN, UNKONVENTIONELLEN TEAM

TIP TIP TIP...

TIPPE TIP...

SETZEN, SKLAVE!

IST DER ARBEITSPLATZ AUCH ERGONOMISCH UNBEDENKLICH?

HALTEN SIE SICH SCHON LÄNGER AN DIESEM UNWIRTLICHEN ORT AUF?

LOS, LOS! EIN BILLIG-SPIEL PRODUZIEREN BIS HEUTE NACHMITTAG!

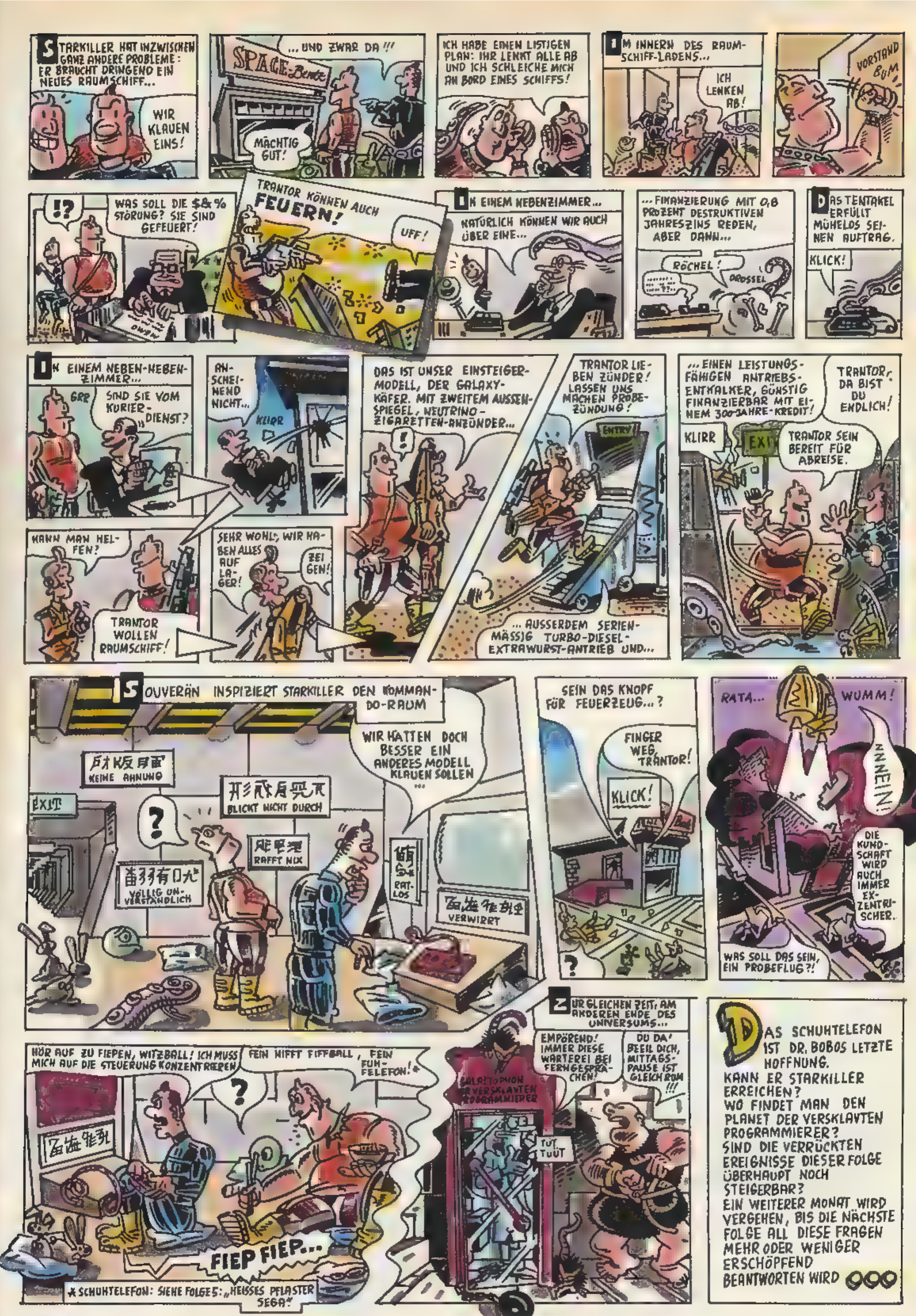
PEITSCH

SEIT 234 JAHREN! DIESE BESTIEN ZWINGEN MICH, UNLÖSBARE ADVENTURES UND ACTION-SPIELE MIT UNFAIRER KOLLISIONSABFRAGE ZU PROGRAMMIEREN!

FURCHTBAR!

SIE SAGEN ES...

TIP TIP TIP TIP


STARKILLER HAT INZWISCHEN GANZ ANDERE PROBLEME: ER BRAUCHT DRINGEND EIN NEUES RAUMSCHIFF...
WIR KLAUEN EINS!
...UND ZWAR DA!!
SPACE-Bentz
MÄCHTIG GUT!
ICH HABE EINEN LISTIGEN PLAN: IHR LENKT ALLE AB UND ICH SCHLEICHE MICH AN BORD EINES SCHIFFS!
IM INNERN DES RAUMSCHIFF-LADENS...
ICH LENKEN AB!
VORSTAND
BUM
!?
WAS SOLL DIE $&% STÖRUNG? SIE SIND GEFEUERT!
TRANTOR KÖNNEN AUCH FEUERN!
UFF!
IN EINEM NEBENZIMMER...
NATÜRLICH KÖNNEN WIR AUCH ÜBER EINE...
...FINANZIERUNG MIT 0,8 PROZENT DESTRUKTIVEN JAHRESZINS REDEN, ABER DANN...
RÖCHEL!
DROSSEL
DAS TENTAKEL ERFÜLLT MÜHELOS SEINEN AUFTRAG.
KLICK!
IN EINEM NEBEN-NEBENZIMMER...
GRR
SIND SIE VOM KURIER-DIENST?
ANSCHEINEND NICHT...
KLIRR
DAS IST UNSER EINSTEIGERMODELL, DER GALAXY-KÄFER. MIT ZWEITEM AUSSENSPIEGEL, NEUTRINO-ZIGARETTEN-ANZÜNDER...
!
TRANTOR LIEBEN ZÜNDER! LASSEN UNS MACHEN PROBEZÜNDUNG!
ENTRY
...AUSSERDEM SERIENMÄSSIG TURBO-DIESEL-EXTRAWURST-ANTRIEB UND...
...EINEN LEISTUNGSFÄHIGEN ANTRIEBSENTKALKER, GÜNSTIG FINANZIERBAR MIT EINEM 300-JAHRE-KREDIT!
TRANTOR, DA BIST DU ENDLICH!
KLIRR
EXI
TRANTOR SEIN BEREIT FÜR ABREISE.
KANN MAN HELFEN?
TRANTOR WOLLEN RAUMSCHIFF!
SEHR WOHL, WIR HABEN ALLES AUF LAGER!
ZEIGEN!
SOUVERÄN INSPIZIERT STARKILLER DEN KOMMANDO-RAUM
WIR HÄTTEN DOCH BESSER EIN ANDERES MODELL KLAUEN SOLLEN...
KEINE AHNUNG
EXIT
?
BLICKT NICHT DURCH
RAFFT NIX
VÖLLIG UNVERSTÄNDLICH
RATLOS
VERWIRRT
SEIN DAS KNOPF FÜR FEUERZEUG...?
FINGER WEG, TRANTOR!
KLICK!
?
RATA...
WUMM!
NNEIN!
DIE KUNDSCHAFT WIRD AUCH IMMER EXZENTRISCHER.
WAS SOLL DAS SEIN, EIN PROBEFLUG?!
HÖR AUF ZU FIEPEN, WITZBALL! ICH MUSS MICH AUF DIE STEUERUNG KONZENTRIEREN
FEIN HIFFT FIFFBALL, FEIN FUHFELEFON!*
?
FIEP FIEP...
*SCHUHTELEFON: SIEHE FOLGE 5: „HEISSES PFLASTER SEGA"
ZUR GLEICHEN ZEIT, AM ANDEREN ENDE DES UNIVERSUMS...
EMPÖREND! IMMER DIESE WARTEREI BEI FERNGESPRÄCHEN!
DU DA! BEEIL DICH, MITTAGSPAUSE IST GLEICH UM!!!
GALAKTOPHON DER VERSKLAVTEN PROGRAMMIERER
TÜT TUUT
DAS SCHUHTELEFON IST DR. BOBOS LETZTE HOFFNUNG. KANN ER STARKILLER ERREICHEN? WO FINDET MAN DEN PLANET DER VERSKLAVTEN PROGRAMMIERER? SIND DIE VERRÜCKTEN EREIGNISSE DIESER FOLGE ÜBERHAUPT NOCH STEIGERBAR? EIN WEITERER MONAT WIRD VERGEHEN, BIS DIE NÄCHSTE FOLGE ALL DIESE FRAGEN MEHR ODER WENIGER ERSCHÖPFEND BEANTWORTEN WIRD







Steigen Sie ein, in den Fahrersitz eines ungebändigten, wilden, großartigen »Stunt Cars«. Es liegt an Ihnen zu beweisen, daß Sie der absolute Nr.-1-Champion werden können.

Eine heiße, superschnelle V-8-Maschine mit Turbolader beschleunigt den Wagen auf unglaubliche Geschwindigkeiten. Die kräftige, extrem belastbare Radaufhängung schluckt auch härteste Stöße – dieses Fahrzeug ist ein Geschoß! Die Kurse Wahnsinn: Extreme Steilkurven pressen Sie mit mehreren »g« in den Sitz, harte Bodenwellen setzen Ihnen zu und riesige Sprungschanzen katapultieren Sie fast in den Himmel – in der Tat werden Sie so oft abheben, daß Sie sich bald für die Pilotenlizenz anmelden können.

Sie fahren gegen harte, computergesteuerte Gegner, man wird Ihnen nichts schenken. Fahren Sie was die Kiste hergibt, springen Sie so weit, daß der Wagen unter der Belastung schier zu zerreißen droht – und dann legen Sie noch ein paar Kohlen auf. Denken Sie daran: Es gibt keinen Preis für den Zweiten – hier gilt »alles oder nichts«.

Stunt Car Racer. Messen Sie sich mit den Besten. Stunt Car Racer ist absolut spitze. Ihr Adrenalinspiegel wird mehr als einmal bedrohlich ansteigen ...

Stunt Car Racer ist erhältlich für Atari ST, Amiga, PC, Spectrum und Commodore 64.

MicroStyle

Rushware – Hotline für alle MICROPROSE – Titel: 02101/637575 15.00 - 19.00 Uhr. Montags + Donnerstags

Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Omega

MS-DOS (Amiga, ST)
89 Mark (Diskette) ★ Origin

Grafik: 37	Sound: 24	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 78		
Panzer braust ins Rosenbeet, daneben schnaubend Mama steht		

"Omega" ist ein ungewöhnliches Strategiespiel. Hier dreht sich alles um Panzerfahrzeuge, die selbst gebaut und mit einer speziellen Programmiersprache extra programmiert werden müssen. Die Panzer lassen sich nicht per Hand steuern, sondern müssen durch die Programmierung zum Handeln gebracht werden. Jede Bewegung, jede Kampfhandlung und Verhaltensweise des eigenen Fahrzeugs wird mit dieser Basic-ähnlichen Programmiersprache festgelegt. Damit der Panzer fährt, muß zum Beispiel eingegeben werden: "Move forward 1, Resume". Jetzt rumpelt er freudig los... bis zum nächsten Hindernis. Denn leider enthält diese Programmzeile keine Angaben darüber, was der Panzer machen soll, wenn ihm etwas im Weg steht.

Am Anfang des Spiels wird der neue Spieler vom Programm in eine niedrige Sicherheitsklasse eingestuft und mit nur 1000 Krediteinheiten ausgestattet, um sich einen oder mehrere Wunschpanzer zu bauen. Aus verschiedenen angebotenen Panzerungen, Motoren, Waffen, Abtastsystemen und Treibstofftanks will das richtige herausgesucht werden. Entscheidend ist hier die richtige Kombination der einzelnen Teile. Was nützt der dickste Panzer mit der größten Kanone, wenn der Geldbeutel nur noch für zehn Liter Sprit reicht?

Wenn das Schmuckstück fertig ist, können Sie leider noch nichts damit anfangen. Der auf Hochglanz polierte Kampfwagen ist nämlich dumm wie Bohnenstroh und rührt sich keinen Millimeter. Hier setzt dann die alles entscheidende Programmierung ein.

Wenn Sie meinen, daß Ihr Panzer gut genug ist, darf er auf einem Testgebiet gegen einen vom Programm ausgewählten Computergegner kämpfen. Bewährt er sich und gewinnt das Duell, rutschen Sie eine Sicherheitsstufe rauf und erhalten 1000 Credits. Damit kann Ihr Modell wieder verbessert werden. Ab der fünften Beförderung entscheidet aber nicht mehr die dickste Kanone, sondern das bessere Panzerprogramm über den Sieg.

Zudem dürfen Sie eigene Kampfgebiete mit einem eingebauten Editor basteln. Hier können Sie dann Ihren Panzer gegen den eines Freundes kämpfen lassen, um zu sehen, welcher von beiden der bessere ist. Alle selbstgemachten Szenarios, Panzer und Programme können gespeichert werden. *mh*



Der eigene Panzer im Einsatz: Ist er wirklich gut genug? (MS-DOS/EGA)

Gut!

Omega ist ein Spiel für ausdauernde Tüftler, in das man sich regelrecht einarbeiten muß. Erst müssen gute 250 Seiten Handbuch gewälzt werden, bis der Spieler alle Feinheiten des Programms ausschöpfen kann. Zwar ist die Programmiersprache recht einfach zu lernen, läßt aber unheimlich viele Variatonen zu. Denn in diesem Spiel entscheiden nicht nur Feuerkraft und Schnelligkeit, sondern in erster Linie die Panzer-Programmierung über Sieg und Niederlage. Ab der fünften Sicherheitsklasse wird es richtig haarig, gegen einen Computer-Panzer zu bestehen.

Die Programmierung der Panzer ist sicher nicht jedermanns Sache. Ich kann Omega nur Leuten empfehlen, die gerne programmieren, fit in Englisch und Strategiespiel-Freaks sind. Denen bietet das Spiel auch langfristig eine Herausforderung.

Continental Circus

Atari ST (Amiga, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Virgin

Grafik: 73	Sound: 60	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 74		
Formel-I-Raserei inklusive Boxenstop und Motorschaden		

Die Flut an Rennspielen, die seit einigen Monaten in den Spielhallen tobt, schwappt allmählich auf die Heimcomputer über. Auf "Hard Drivin'" und "Turbo Out Run" müssen wir noch ein bißchen warten, doch die Umsetzung des Taito-Automaten "Continental Circus" ist gerade erschienen.

Ihr steuert einen Formel-I-Rennwagen über acht Pisten. Um von einem Rennen zum nächsten zu kommen, muß man sich aber erst qualifizieren. Dies schafft Ihr, indem Ihr eine bestimmte Plazierung erreicht. Doch das ist nicht das einzige Problem: Bestimmte Streckenabschnitte müssen innerhalb festgelegter Zeitlimits durchfahren werden, sonst bleibt Euer Wagen stehen. Zeitfressend sind Kollisionen mit anderen Autos: Der Motor fängt nach einem Rempler an zu qualmen und Ihr müßt schleunigst versuchen, eine Box zu erreichen, wo ein Helfer mit einem Feuerlöscher wartet. Fährt man zu lange mit defektem Motor, zerreißt's den Wagen.

Die Pisten bieten neben reichlichen Kurven auch Steigungen. Für jede der acht Strecken gibt es eine andere Hintergrundgrafik. Von Beginn an habt Ihr acht "Continues" und könnt so bei der gleichen Strecke weiterfahren, wenn Ihr die Qualifikation einmal nicht geschafft habt. *hl*



Continental Circus ist ein Rennspiel, bei dem man mit pausenlosem Bleifuß-Gedröhne nicht weit kommt. Da alle Fahrzeug-Sprites recht groß geraten sind, müßt Ihr vor allem in Kurven sehr vorsichtig fahren, um nicht die Stoßstange des Vordermanns zu liebkosen. Hat man sich erst warmgefahren, kommt man mit Steuerung und Schwierigkeitsgrad zurecht. Die Strecken sind gut spielbar und die Boxenstops sorgen für zusätzliche Spannung. Alles in allem eine erfreuliche Umsetzung, die sich alle ansehen sollten, die ein wenig Formel-I-Atmosphäre am heimischen Computer schnuppern wollen.



Ein heißes Rennen: Der Motor brennt ... (ST)

Fiendish Freddy

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Mindscape

Grafik: 80	Sound: 78	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 44		
Witziges Zirkusspiel mit mehr Grafik als Spielwitz		

In "Fiendish Freddy's Big Top O'Fun" soll der nette Zirkus auf der Wiese nebenan weichen — das will zumindest die "Big Bank". Wenn der Direktor in dieser Abendvorstellung sofort 10 000 Dollar einnimmt, heißt's "Zelt einpacken". Die Bank schickt den fiesen Freddy, der die Zirkusnummern sabotieren soll. Freddy mischt sich als Clown verkleidet unters Zirkusvolk.

In der ersten Nummer dieses Zirkus-Sportspiels kontrolliert der Spieler den Flug eines wagemutigen Turmspringers. Nicht genug, daß man den Artisten steuern muß: Freddy versucht, den Fliegenden mit einem gezielten Hauch aus seiner Windmaschine abzudrängeln. Danach folgt das Jonglieren, Störenfried Freddy wirft dem Artisten ab und zu ein Bömbchen zu. In der dritten Nummer schwingt sich eine Zirkusschönheit am Trapez durch die Kuppel — Freddy sabotiert die Seile. Beim Messerwerfen stört er dann mit Rauchbomben. Wenn der Artist durch den Nebel schießt, kann's passieren, daß er seine Partnerin erwischt, was die mit einem lauten Quieksen erwidert. Wenn man sie zu oft erwischt, quiekst sie nicht mehr — die Nummer ist dann wirklich zu Ende. Bei der "menschlichen Kanonenkugel" hält Freddy einen Pfropfen für die Kanone bereit — ziemlich fies.

Jede Disziplin kann man einzeln üben oder mit maximal fünf Spielern versuchen, den Zirkus zu retten. Jeder versucht dann, alleine die 10 000 Dollar aufzutreiben. *al*



Die menschliche Kanonenkugel beim Take-off (Amiga)

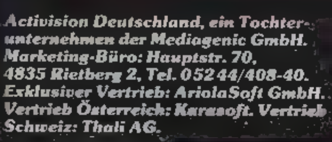


Das Beste an "Fiendish Freddy" ist die Grafik. Sie ist derart gut gezeichnet und animiert, daß man das Gefühl hat, man sitze vor einer Zeichentrick-Serie im Fernsehen. Die stimmungsvoll verstimmte Musik stimmt den Spieler wunderbar auf die artistischen Leistungen ein. Die ersten Male greift man voller Freude zum Joystick. Doch wenn man die Gags zum fünften Mal gesehen hat, hat man das Spiel gründlich satt. Spielerisch wird wenig geboten; alle Disziplinen sind simple Geschicklichkeits-Tests. Außerdem wird auf dem Amiga derart lange nachgeladen und Disketten gewechselt, daß man fingertrommelnd vor dem Computer sitzt, flucht und wartet, endlich wieder den Joystick bewegen zu dürfen. Nur auf den ersten Blick ein tolles Spiel; auf Dauer wird's eine langatmige Vorstellung.

Die Geister sind

1984 schlugen der Film und das Spiel sämtliche Rekorde. Ghostbusters wurde mit über 2 Millionen Einheiten zum meistgekauften Spiel des Jahres. Die Chancen für Teil 2 stehen gut, diesen Erfolg zu wiederholen. Rechtzeitig vor dem Filmstart im Januar ist GHOSTBUSTERS II erhältlich. Für alle die, die die Fortsetzung erleben oder neu entdecken wollen.
Neuer Film – Neues Spiel, natürlich wieder von Activision.
Für C64 Cass./Disk, CPC Cass./ Disk, Atari ST, Amiga und PC.





Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing-Büro: Hauptstr. 70,
4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

GHOSTBUSTERS II

vieder los!



ACTIVISION

Shadow of the Beast

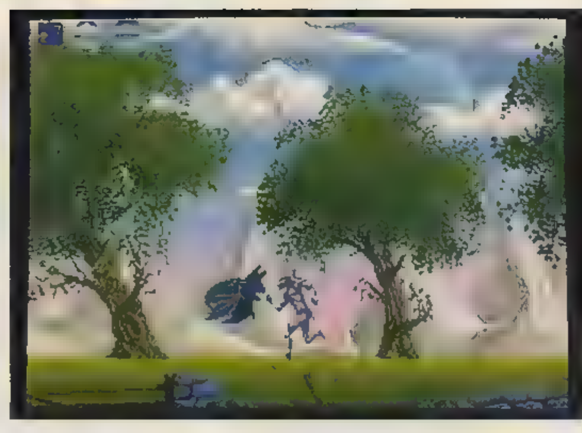
Amiga (Atari ST)
119 Mark (Diskette) ★ Psygnosis

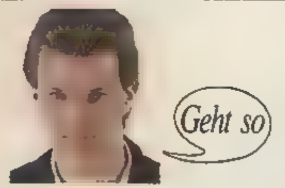
Grafik: 87	Sound: 88	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 59		
Schweres Grafik-Kaliber mit biestig bescheidenem Spielprinzip		

Vor langer, langer Zeit wurde ein kleiner Junge von den widerlichen Zauberern des "Beast" gekidnappt. Der Kleine wuchs unter der Obhut der Zauberer auf. Diese verwandelten den Jüngling Kraft ihrer Magie im Laufe der Zeit in eine kampfstarke Kreatur, die das Reich des Beast verteidigen sollte. Doch der inzwischen erwachsene Knabe erfuhr, daß er als Kind gewaltsam seinen Eltern entrissen wurde. Sein Handeln wird jetzt nur noch von einem Gedanken bestimmt: Rache am Beast!

Die Suche beginnt auf der Oberwelt des Planeten, die von Grusel-Kreaturen bevölkert ist. Von vorn und hinten, aus der Luft und aus dem Boden stürmen die Viecher auf ihn ein. Der Kämpfer entledigt sich Ihrer mit einem Boxhieb oder Fußtritt. Dabei muß er aufpassen, daß die Untiere ihn nicht berühren. Bis zu zwölf Attacken hält er stand, bevor sein einziges Leben verbraucht ist.

Auf der Oberwelt gibt es Eingänge zu unterirdischen Labyrinthen, in denen man wichtige Gegenstände findet. Zum Beispiel gibt's einen Schlüssel zu einer anderen Höhle und einen vorübergehend wirksamen Energieblitz. Gelegentlich findet man Heiltränke, die für volle Lebensenergie sorgen. *hf*


Super Grafik, klasse Musik, flacher Spielwitz (Amiga)



"Über 2 MByte Grafik, 900 KByte Sound, 132 Monster und 13 Levels" verspricht die Verpackung von "Shadow of the Beast". Die Grafik ist auch fantastisch gut gezeichnet und das mehrstufige Scrolling läßt sie sehr perspektivisch wirken. Die Musik ist sehr atmosphärisch und gut komponiert. Aber leider machen tolle Musik und schöne Grafik noch kein gutes Programm. Das Spielprinzip beschränkt sich aufs Monster wegboxen oder überspringen. Gelegentlich erhält man noch ein Extra, aber das war's dann auch. Nervtötend finde ich es, daß man den Vorspann und die "Game Over"-Sequenz nicht abkürzen kann. Überlegt Euch lieber dreimal, ob Ihr Euch für den happigen Preis von knapp 120 Mark das Spiel kauft. In der Packung liegt zwar ein schickes T-Shirt als originelle Beigabe, aber das kann über das einfallslose Spielprinzip nicht hinwegtrösten.

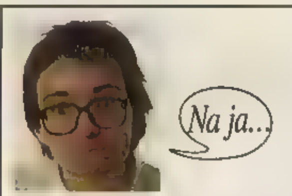
A.P.B.

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tengen

Grafik: 37	Sound: 53	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 36		
Bei der Jagd auf dreiste Diebe kommt die Steuerung ins Getriebe		

Mit der Bildschirm-Verfolgungsjagd "A.P.B." (Abkürzung für "All Points Bulletin") landete Atari Games einen respektablen Erfolg in den Spielhallen. Das Programm um Polizisten und böse Buben liegt jetzt auch für Heimcomputer vor. In seinem Streifenwagen kreuzt Officer Bob über die Straßen einer amerikanischen Stadt. Begegnen ihm Gesetzesbrecher, aktiviert er per Feuerknopfdruck sein Signalhorn. Kommt man nahe genug an die Übeltäter heran, werden sie automatisch verhaftet. Am Anfang bekommt Bob es noch mit kleinen Fischen zu tun: Wer Abfall auf die Straßen wirft oder betrunken am Steuer über den Mittelstreifen schlingert, akzeptiert ohne Murren seine Verhaftung. Ab und zu muß Bob aber auch gefährliche Gangster einbuchten, deren Autos nur durch Rammen zum Stoppen gezwungen werden. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen acht Startlevels. Das Spiel ist zu Ende, sobald sich Bob mehr als zehn Fehler erlaubt. Wird sein Wagen durch zu forsches Fahren in ein Häuflein Schrott verwandelt oder vergreift er sich an Unschuldigen, wird Bob mit je einem Minuspünktchen bestraft.

Bei der Verbrecherjagd müßt Ihr außerdem ständig auf Benzinvorrat und Zeitlimit achten. Gegen bare Münze kann Bob Zusatzzeit und bessere Ausrüstung kaufen. *hl*



Während A.P.B. in der Spielhalle für aufregende Krimi-Verfolgungsjagden sorgt, spielt sich die ST-Umsetzung zäh wie eine "Tatort"-Wiederholung. Die Steuerung mit dem Joystick ist bei weitem nicht so exakt und schnell wie beim Automaten, der ein waschechtes Lenkrad zu bieten hat. Außerdem machen bei der ST-Version spielerische Schnitzer selbst die schönste Streife zur Frustfahrt. Immer wieder rumpeln andere Autos so fix in Euer Gefährt, daß Ihr nicht rechtzeitig ausweichen könnt. Obwohl A.P.B. wegen seiner vielen Details einen gewissen Charme ausstrahlt, hatte ich wegen dieser Unfairneß bald genug von der Ganovenjagd. Ein Spiel für Joystick-Genies und Masochisten, alle anderen lassen lieber die Finger davon



Gesetzeshüter Bob braust los (ST)

AMIGA EXTRA

Markt&Technik

Software zum Taschengeldpreis

Jedes Paket nur DM 49,–* (sFr 45,–* /öS 490,–*)

Grafik

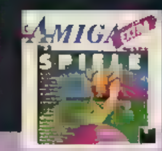




Spiele









Amiga Extra Nr. 1: Grafik I
Drei Programme, die die außergewöhnlichen Grafikfähigkeiten des Amiga nutzen!
Bestell-Nr. 38708

Amiga Extra Nr. 4: Grafik II
Spielerisch Bobs erzeugen: IFF-Bilder werden zu Bobs und Images. Generieren von animierten Icons. Booter par excellence.
Bestell-Nr. 38725

Amiga Extra Nr. 12: Spiele
Highway 42: Als Kurier auf dem Planeten Cervezia. Warlords: Ein Brettspiel für taktisch geschickte Spieler. Zargon: Joystick-Action.
Bestell-Nr. 38769

Amiga Extra Nr. 5: Spiele
Breaking out: Action-Spiel mit toller Grafik und Sound. Decoder: Verwandeln Sie Ihren Amiga in eine Morsestation. Megamind.
Bestell-Nr. 38752

Amiga Extra Nr. 3: Spiele
Biff: Eine ausgeklügelte Variante des Billards. Quadriga: Ein Spiel für Denker angelehnt an »Vier gewinnt«. Wikinger I: ein Strategiespiel.
Bestell-Nr. 38724

Amiga Extra Nr. 13: Regnum
Regnum ist Ihr Königreich in einer imaginären Welt. Die Amiga-Maus dient Ihnen als Zepter. Ihre Aufgabe: Sichern und vergrößern Sie Ihren Besitz.
Bestell-Nr. 38761

Audio





Anwendungen und Utilities









Amiga Extra Nr. 6: Audio Worx
Ihr privates Sampling-Studio.
Bestell-Nr. 38748

Amiga Extra Nr. 9: Sonix-Hitkiste
Tolle in Sonix editierbare und digitalisierte Geräusche und Effekte für eigene Musikstücke.
Bestell-Nr. 38753

Amiga Extra Nr. 2: Disk Utilities I
Disk Ed V6, Select Copy, D Copy II, Check, Bootgen Plus. Mit einem Super-Diskeditor.
Bestell-Nr. 38726

Amiga Extra Nr. 10: Disk-Utilities II
DiMO: Diskettenmonitor. Recover II: Datenrettung. TUC – The Ultimate Cruncher: Dateien extrem komprimieren.
Bestell-Nr. 38766

Amiga Extra Nr. 14: MenuMind 1.0
MenuMind bietet Ihnen eine menügesteuerte grafische Programmierumgebung, die den CLI völlig ersetzt.
Bestell-Nr. 38771

Amiga Extra Nr. 11: Karteikasten
Finden Sie sich in Ihrem Diskettenbestand nicht mehr zurecht? Oder, oder, oder ... Mit Dateiverwaltungen werden Ihre Probleme gelöst.
Bestell-Nr. 38768

Spielend lernen!













Amiga Extra Nr. 7: Erdkunde I
Die Reihe »Spielend lernen« verknüpft das Begeisternde des Amiga mit dem Nützlichen. Stupide Paukerei wird durch Kurzweil ersetzt.
Bestell-Nr. 38774

Amiga Extra Nr. 8: Englisch I
»Englisch I« vermittelt Ihnen Grundkenntnisse der englischen Sprache.
Bestell-Nr. 38775

Amiga Extra Nr. 16: Erdkunde II
Spielend lernen! Vereinigte Staaten von Amerika. Interaktives Lernprogramm für alle ab 12 Jahren, mit Übungskurs und Quiz.
Bestell-Nr. 38776

Amiga Extra Nr. 17: Mathematik I (Geometrie)
»Mathematik I« vermittelt Ihnen die Grundlagen der Geometrie bis hin zur sphärischen Trigonometrie.
Bestell-Nr. 38777

Amiga Extra Nr. 18: Mathematik II (Algebra)
vermittelt Ihnen die Grundlagen der Algebra, die die Voraussetzung für die gesamte weiterführende Mathematik sind.
Bestell-Nr. 38778

Amiga Extra Nr. 19: Physik I
Grundlagen der Mechanik, der Wärmelehre und der Optik. Animationen und Soundeffekte erhöhen die Verständlichkeit und die Lerneffizienz.
Bestell-Nr. 38779



INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir weiteres Informationsmaterial zur Amiga-Extra-Software.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ/Ort ____________________

Bitte ausschneiden und schicken an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München HC 12

* Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Day of the Viper

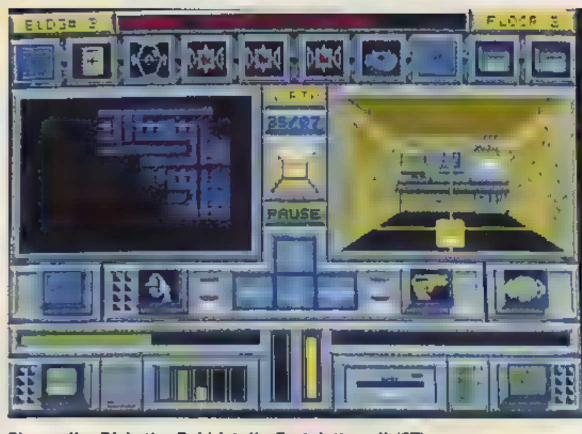
Atari ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik: 64	Sound: 61	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 68		
Action-Adventure an Bord eines unheimlichen Raumschiffs		

Trouble auf der Raumstation. Die Wissenschaftler haben den Prototypen eines neuen Roboters mit Künstlicher Intelligenz geschaffen, der sich jetzt intelligenter verhält als erwartet. Nun hat dieser freundliche Geselle einen kompletten Forschungskomplex mit all seinen Computern und Verteidigungsanlagen unter seine Kontrolle gebracht. Ihre Aufgabe ist es, in dieses riesige, aus fünf Türmen mit je fünf Levels bestehende Gebilde einzudringen und dem verrückten Blechkerl zu zeigen, was eine Harke ist.

Sie steuern einen kleinen Droiden, genannt Viper, komplett mit der Maus durch 3D-Labyrinthe. Leider ist dieses Robotermodell recht schwach auf der Blech-Brust. Unterwegs finden Sie aber neben besseren Laser-Kanonen auch anständige Schilde, Schlüssel für Sicherheitstüren und kleine Module, um Ihren Roboter anständig aufzurüsten. Es gibt z.B. einen Plotterchip, der eine Karte mitzeichnet oder einen Kommunikations-Prozessor, mit dem der Hauptcomputer nach Informationen angezapft werden kann. Um den Oberroboter auszuschalten, müssen 25 Disketten gefunden, auf der in dem Viper eingebauten Festplatte installiert und dem Zentralcomputer übermittelt werden.

Wer das Programm nicht in einem Rutsch durchspielen will, kann einen Spielstand abspeichern. *mh*



Eine gelbe Diskette: Bald ist die Festplatte voll (ST)



Accolade hat mit "Day of the Viper" ein ordentliches und handwerklich anständiges Action-Adventure abgeliefert. Die Grafik ist nett gezeichnet und der Sound angenehem hörbar. Der Schwierigkeitsgrad dieses Programms ist ziemlich niedrig; so haben auch absolute Einsteiger eine gute Chance. Einziges Ärgernis ist der Mangel an Vielfalt. Fünf Gebäude mit je fünf Levels hört sich gewaltig an, aber ein geübter und fortgeschrittener Spieler hat das Programm an einem langen Wochenende durch. Trotzdem bereitet es ein diebisches Vergnügen, durch die einzelnen Levels zu rollen, Gegenstände aufzusammeln und damit herumzuexperimentieren.

Hoyle's Book of Games

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
99 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik: 61	Sound: 15	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 63		
Traute Zocker-Runde mit Computerspiele-Helden als Gegner		

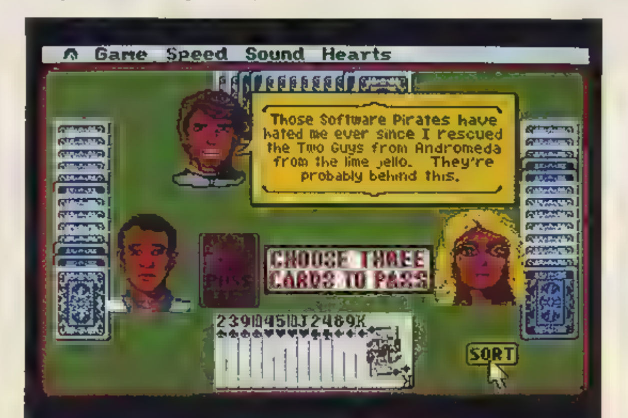
In der grauen Vorzeit, als es keine Computer gab, pflegte man sich statt dessen bei einem schönen Kartenspiel die Zeit zu vertreiben. Heutzutage gibt es Heimcomputer, die mit atemberaubender Grafik die tollsten Computerspiele realisierbar machen. Und was hat Sierra unter dem Namen "Hoyle's Book of Games" jetzt veröffentlicht? Eine Kartenspiel-Simulation! Das klingt zunächst ein wenig dämlich, hat aber doch einen gewissen Sinn: Wer gerne eine Runde zocken möchte, aber keinen Spielpartner hat, darf sich hier mit Computergegnern trösten. 18 unterschiedlich starke Mitspieler hat das Programm parat. Unter ihnen befinden sich prominente Computerspiel-Helden wie Larry Laffer, Roger "Space Quest" Wilco und der "King's Quest"-erprobte König Graham.

Sechs amerikanische Kartenspiele, deren Regeln auf Wunsch erklärt werden, stehen zur Wahl. Im einzelnen handelt es sich um Solitaire, Gin Rummy, Crazy 8's, Old Maid, Cribbage und Hearts. Die PC-Version läuft mit allen wichtigen Grafikkarten (Hercules, CGA, EGA, VGA) und benötigt mindestens 512 KByte RAM. *hl*



Kartenspielen mit dem Computer — kann das überhaupt Spaß machen? Die Antwort: Ja, aber nur dann, wenn für schöne Grafik und Spielwitz gesorgt wird. Bei "Hoyle's Book of Games" geht diese Rechnung auf. Die Mitspieler erzählen nebenbei kleine Geschichtchen, runzeln eindrucksvoll animiert die Stirn, grinsen hämisch, wenn sie Ihnen ein gutes Blatt auf den Tisch hauen. Die Atmosphäre eines "richtigen" Kartenspiels mit Freunden aus Fleisch und Blut ist natürlich besser. Aber die gewitzten Computer-Kompagnons sind immer noch besser als gar keine Spielpartner.

Was mich etwas stört, ist die Auswahl der Kartenspiel-Variationen. Statt öder Exoten wie "Old Maid" hätte ich mir lieber "Poker" oder "17+4" gewünscht. Außerdem denken die Mitspieler auf XTs manchmal ein wenig lang nach.



◀ Karten kloppen mit Larry & Co. (MS-DOS/EGA)


ALTERED BEAST
Wenn der Vollmond aufbricht, passiert das Unfassbare: Sie werden vom Gott Zeus aus dem Tod gerissen! Es erwartet Sie ein harter Kampf gegen den bösen NELF, Meister der Unterwelt, der die schöne Athena gefangen hält. Dazu brauchen Sie übermenschliche Kraft! Zeus zaubert und die Metamorphose geschieht: der Mann wird zur wilden Bestie! Eine brillante Coin-op Umsetzung! ALTERED BEAST bietet fantastische Grafik und hochqualitativen Sound für C64, Amiga, ST und CPC. Der Umweg durch dieses fantastische Universum lohnt sich wirklich!
ACTIVISION
SEGA
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd Japan
Activision Deutschland ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH Marketing-Büro Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2 Tel 05244/408-40 Exklusiver Vertrieb: AnolaSoft GmbH Vertrieb Österreich: Karasoft Vertrieb Schweiz: Thali AG.

Manhunter 2: San Francisco

MS-DOS (Amiga, Atari ST, Macintosh)
99 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik: 71	Sound: 28	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Science-fiction-Abenteuerpracht, spannend und schwarzhumorig		

Seit die "Orbs" auf der Erde gelandet sind, steht es schlimm um die Menschheit. An sich wären die Invasoren harmlos, denn diese fliegenden Augen tragen keine Waffen. Dafür beherrschen deren Roboter das Töten um so effektiver. Das haben sie bei einem Massaker in New York (beschrieben in "Manhunter: New York") gründlich bewiesen.

Das Kriegsrecht der Orbs ist hart: Die Menschen dürfen nicht mehr miteinander reden. Sie müssen braune Kutten tragen und das Gesicht vor den Orbs verbergen. Um die Menschheit total zu unterjochen, wurde jedem Bürger ein Sender in den Nacken implantiert. Jede Bewegung wird gespeichert. Aber die Orbs haben ein Problem: Der Sender zeigt zwar den Ort, aber nicht die Identität des Angepeilten an. So wurde eine Handvoll Killer ausgesucht und zu Kopfgeldjägern ausgebildet. Wenn jemand aufmuckt, wird ein "Manhunter" auf ihn angesetzt. In "Manhunter 2: San Francisco" spielen Sie einen Flüchtling aus New York, der sich nicht an die Tyrannei gewöhnen will. Er operiert in San Francisco unter dem Deckmantel eines Manhunter und sucht nach einem Weg, die fliegenden Augäpfel samt Elektro-Schrott loszuwerden.

In diesem Adventure wird kein Wort getippt: Der Manhunter und seine Aktionen werden komplett über ein grafisches Interface gesteuert. Zuerst sehen Sie sich auf dem "MAD" (einem schmucken elektronischen San Francisco-Stadtplan mit ein paar neckischen Extras) den letzten Weg der Zielperson an. Der "MAD" zeigt die letzten Minuten des Geschehens, so daß Sie zwar immer hinterherhinken, mit Kombinationsgabe aber auf den Gesuchten treffen. Um weiterzukommen, zoomen Sie dann zum Ort des Geschehens und suchen nach Indizien. Der Cursor verändert sich, sobald Sie auf etwas Interessantes stoßen.

Im Spiel muß der Manhunter mehrmals seine Geschicklichkeit in kleinen Action-Sequenzen beweisen. Wem's zu happig wird, der kann zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Acht 5¼-Zoll- und drei 3½-Zoll-Disketten liegen der MS-DOS-Version bei — für ca. 250 Grafiken braucht man eben eine Menge Platz. Wie bei Sierra fast schon üblich, unterstützt das Programm alle populären Grafikkarten sowie Sound-Boards und läßt sich auf Festplatte installieren. *al*



"MAD" zeigt Ihnen den Weg zum nächsten Fall (MS-DOS/EGA)





Was für eine Mischung! Manhunter 2 bietet eine "Aliens"-Ecke, eine Prise "War of the Worlds", etwas "Project Firestart", gewürzt mit einem Schuß "1984" und "V": Das haut jeden Science-fiction-Freund aus dem Sattel. Die Story läßt den Spieler zwischen Spannung, Grusel, detektivischem Vergnügen und schierem Horror pendeln — Spannung ist fast schon garantiert.

Dank des narrensicheren Interfaces muß sich niemand mit dem "Wie-sag'-ich's-meinem-Parser"-Spiel herumärgern. Dafür sind manche Action-Sequenzen fürchterlich fies. Beim Zwischenspiel "Ratten abwehren" bekam ich fast hysterische Schreikrämpfe, Michael ging's nicht anders. Außerdem sind manche Stellen ein wenig brutal ("Wem gehört der abgerissene Finger?"). Trotzdem: Eine tolle Story und ein spannendes Spiel.



Normalerweise reicht der Hinweis auf ein neues Sierra-Adventure, um mich schreiend aus dem Zimmer zu verjagen. Ich konnte diesen Möchtegern-Abenteuerspielen mit dem Minimal-Parser gar nichts abgewinnen — bis heute. "Manhunter 2" ist einfach toll. Zum einen Teil liegt das an der wahnsinnig guten Story; zum anderen an der hervorragenden neuen Benutzerführung. Endlich hat Sierra auf den miesen Parser verzichtet. Auch die Action-Sequenzen und der moderate Schwierigkeitsgrad tragen viel zum Spielspaß bei. Allerdings sollte dieses Programm von Kindern ferngehalten werden. Einige der Grafiken sind wahrlich nichts für zarte Gemüter. Sie passen zwar sehr schön zur Geschichte, sehen aber ziemlich grausig aus.

◀ **Der Manhunter paßt leider nicht durch den Briefschlitz (MS-DOS/EGA)**



DRAKKHEN
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 069/778025
Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
INFOGRAMES

Shinobi (Amiga)

"Shinobi" ist einer der wenigen Ninja-Spielautomaten mit einem halbwegs anspruchsvollen Spielprinzip. Bei der Befreiung von entführten Kindern muß der einsame Held fix springen, sich ducken und zuschlagen, um gegen die Bösewichter-Armada zu bestehen. Ein paar Extrawaffen und Bonusrunden versüßen das Ninja-Leben. Bei der Amiga-Umsetzung hätte man aber einiges besser machen können.



POWER-Wertung: 48
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette)
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Virgin

Das Scrolling ruckt so übel, daß man meinen könnte, die Programmierer hätten bei der Arbeit ein paar Humpen Sake zuviel geleert. Die Obergegner sind zu leicht zu besiegen, und nach zwei leichten Levels steigert sich der Schwierigkeitsgrad rapide. Die Videospiel-Version von Shinobi fürs Sega-Master-System macht eindeutig mehr Spaß. *hl*

Altered Beast (Amiga)

Nun gibt es den Automatenspiel-Klassiker "Altered Beast" auch für Heimcomputer (Test der Videospiel-Versionen in *POWER PLAY* 7/89). Der Held des Spiels muß die Tochter eines Zauberers aus den Klauen eines Magiers befreien. Dazu kann er sich durch Aufnahme von Energie-Pillen in ein Tier verwandeln. Das Spiel scrollt von rechts nach links, und Angreifer tauchen aus allen Richtungen auf.

Katastrophaler hätte die Umsetzung des Spiels auf den Amiga kaum ausfallen können. Man glaubt die ersten Gehversuche eines Programmierers vor sich zu haben. Sprites ruckeln und zuckeln, die Hintergrundgrafik scrollt im Walzerschritt und die Steuerung ist ungenau. Altered Beast läuft übrigens nicht auf Amigas mit 1 MByte RAM. *hf*

POWER-Wertung: 18
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette)
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Paperboy (Amiga)

Hauptperson bei "Paperboy" ist ein Zeitungsjunge, der mit seinem Fahrrad in seinem Straßenbezirk Zeitungen austragen muß. Im Vorbeifahren wirft er Zeitungen in Briefkästen und kassiert dafür Punkte. Auf der Straße lauern Hunde, Autos, Reifen, Rasenmäher und spielende Kinder auf den armen Zeitungsjungen, so daß dieser durch geschicktes Lenken den Hindernissen ausweichen muß. Bei einem Unfall ist ein Leben verbraucht.

Das Spielprinzip ist schon etwas antiquiert; dennoch hat die Amiga-Version ihren Reiz. Dank der guten Steuerung kann man sich recht genau durch die Straßen schlängeln. Grafik und Musik sind nicht sonderlich spektakulär, aber zweckmäßig. Amiga-Besitzer, die sehnsüchtig auf die Paperboy-Version für ihren Computer warteten, werden nicht enttäuscht. *hf*

POWER-Wertung: 64
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
65 bis 85 Mark (Diskette)
Elite Systems

The Games: Summer Edition (ST)

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Pflegten die 16-Bit-Umsetzungen der Epyx-Sportspiele bisher meist Angst und Schrecken hervorzurufen, gelang mit der ST-Adaption von "The Games: Summer Edition" ein echter Knüller. Gegenüber der ohnehin schon guten C 64-Version wurden noch einige spielerische Details verbessert. Die hervorragend animierte Grafik nutzt den ST gut aus. Kein Wunder, daß das Programm gleich vier Disketten füllt. Die acht Disziplinen vom Bogenschießen bis zum Turnen bieten eine ausgefeilte Steuerung und verlangen viel Joystick-Feingefühl. Wer anspruchsvolle Sportspiele schätzt, bekommt viel für sein Geld geboten. "The Games: Summer Edition" ist eines der besten Sportspiele, die es derzeit für den ST gibt. *hl*



POWER-Wertung: 82
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

Xenophobe (ST/C 64)

Raschel, raschel... wer treibt sich denn auf der Raumstation rum? Ein niedliches grünes Alien ist's, und es hat viele Kumpels mitgebracht! Gleich mehrere irdische Raumbasen werden von außerirdischen Krabbeltieren überrannt. Wackere Weltraum-Krieger werden an Bord gebeamt, um die Invasoren ins Jenseits zu befördern. Zwei Spieler können bei "Xenophobe" gleichzeitig auf die Alien-Pirsch gehen. Ballern, bessere Waffen und Bonus-Gegenstände aufsammeln sind die wesentlichen Spielinhalte. Das vermag für eine Viertelstunde zu unterhalten, doch auf Dauer vergrault man damit jeden Action-Fan. Die C 64-Version ist noch halbwegs spielbar, doch auf dem ST kommt zum anspruchslosen Spielablauf das nackte Chaos dazu. Die Alien-Sippe wuselt dermaßen schnell an Euren Astronauten heran, daß man mit dem Schießen gar nicht nachkommt. Xenophobe ist ein wenig aufregendes Programm, das als Billigspiel sein Geld wert wäre. Als Vollpreis-Titel kann es gegen andere aktuelle Actionspiele wie "Silkworm" oder "Xenon II" nicht bestehen. *hl*



POWER-Wertung (ST): 31
POWER-Wertung (C 64): 40
Atari ST, C 64 (Amiga, CPC)
35 Mark (Kassette)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

A.P.B. (C 64)

Das Räuber-und-Gendarm-Rennspiel "A.P.B." macht auf dem C 64 eine bessere Figur als beim Atari ST (siehe Test in dieser Ausgabe). Die 8-Bit-Umsetzung ist etwas fairer und nicht so frustrierend, obwohl die Steuerung auch beim C 64 nicht voll überzeugen kann. *hl*

POWER-Wertung: 44
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette)
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Tengen

First Strike (C 64)

Man nehme eine große Portion "Afterburner", würze ein wenig mit ein bißchen Flugsimulation und heraus kommt "First Strike". Aus acht separaten Einsatzgebieten kann der Action-Pilot sich seinen Wunsch-Schauplatz aussuchen. Dann noch die Maschine mit einigen Waffen sowie Treibstoff versehen und dann ab ins Gefecht. Starts und Landungen funktionieren übrigens vollautomatisch. Der Spieler braust nun mit seinem Flieger über

Wasser, Wüste, Wald und Wolken und darf alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt, vom Himmel pusten. Neben angreifenden Jets und Helikoptern geht's auch U-Booten, Radarstationen und Panzern an den Kragen. Die 3D-ähnliche Grafik ist sehr an Afterburner angelehnt. Technisch ist First Strike gar nicht mal übel gemacht. Nur spielerisch fehlt auf Dauer die Abwechslung. Zwar hat man die Auswahl aus unterschiedlichen Missionen, doch ändert sich an der Grafik nicht besonders viel; nur die Gegner werden etwas härter. *mh*

POWER-Wertung: 58
C 64
35 Mark (Kassette)
45 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

Altered Beast (C 64)

Die C 64-Umsetzung von "Altered Beast" ist genauso mies wie die Amiga-Fassung und nicht mal die Diskette wert, auf der es gespeichert ist. *hl*



POWER-Wertung: 17
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Passing Shot (C 64)

Nachschlag beim Aufschlag: In *POWER PLAY* 10/89 konnten wir Euch die Amiga-Version der Tennis-Simulation "Passing Shot" vorstellen. Die jetzt erschienene C 64-Umsetzung bietet dasselbe mittelmäßige Spielprinzip und etwas schlichtere Grafik. Sportspiel-Fans mögen mal einen Blick riskieren; auf Dauer wird dieses Computer-Tennis jedoch recht öde. *hl*



POWER-Wertung: 48
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Imageworks

Carrier Command (MS-DOS)

Nach gut einem Jahr kommt "Carrier Command" endlich für PCs. Der Misch-Masch aus Simulation, Strategie und Actionspiel hat nichts von seinem Reiz verloren. Wer erst mal angefangen hat, mit Jets und Amphibienfahrzeugen Inseln zu erobern, kommt nicht mehr davon los. Spielerisch ist der Schwierigkeitsgrad gegenüber der ST- und Amiga-Version leicht angehoben worden. Neu ist die Option, von allen ausgesetzten Fahrzeugen gleichzeitig eine Cockpit-Aussicht zu bekommen. Die ausgefüllte 3D-Grafik ist unter EGA fantastisch gelungen und selbst auf XTs mit 8 MHz teuflisch schnell. Unverständlicherweise wird aber die Grafik unter CGA quälend langsam. Nur wer eine EGA- oder VGA-Karte sein eigen nennt, bekommt anständige Grafik geboten. Carrier Command läßt sich mit Tastatur, Joystick oder Maus spielen. Hier sollte die Maussteuerung auf alle Fälle bevorzugt werden. Mit Tastatur oder Joystick wird's streckenweise ziemlich schwer. *mh*

POWER-Wertung: 80
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Action Fighter (MS-DOS)

Endlich mal eine Umsetzung eines Actionspiels für PCs, die technisch gelungen ist. Das abwechslungsreiche Spielprinzip von "Action Fighter" kann gefallen, und die Grafik ist sowohl unter CGA als auch EGA gut gezeichnet. Selbst auf langsamen XTs ist das Scrolling schnell; wer einen Turbo-PC hat, kann das Tempo per Menü drosseln. Damit man auf höheren Levels nicht ständig ins Gras beißt, empfiehlt sich aber die Steuerung per Joystick. Beim Herumfummeln auf der Tastatur verknotet man sich bei wilden Flugmanövern leicht die Finger. *hl*

POWER-Wertung: 69
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Search for the Titanic (MS-DOS)

In dem Simulationsspiel "Search for the Titanic" dürft Ihr Euch als Hobby-Schatzsucher versuchen. Gelder beschaffen sowie Schiffe und Ausrüstung kaufen gehören ebenso zu den Aufgaben des Spielers, wie das Zusammenstellen der Mannschaft und die Suche nach verborgenen Schiffswracks. Wer sein Schiff inklusive Besatzung und Ausrüstung beisammen hat, darf es auf einer Seekarte hin und her steuern, um versunkene Schätze zu finden. Hier helfen technische Instrumente wie Sonar, eine Schleppkamera und ein Magnetometer genauso wie diverse Tauchgeräte. Wenn Sie dann genügend Geld zusammengekratzt haben, dürfen Sie größere Forschungsschiffe und bessere Ausrüstung kaufen, um endlich die Titanic zu suchen. Wer sie findet, wird mit digitalisierten Bildern des Wracks und mit Ruhm und Ehre belohnt



POWER-Wertung: 41
MS-DOS
85 Mark (Diskette) ★ Capstone

Trotz der interessanten Spielidee kommt beim Spielen keine rechte Freude auf. Leider ist der spielerische Nährwert ebenso in den Tiefen des Meeres verborgen wie die untergegangenen Schiffe. Wer endlich nach langer Zeit ein Wrack findet, muß immer dieselben Manöver einleiten und bleibt lange Zeit als unbeteiligter Zuschauer vorm Bildschirm sitzen — auf Dauer ziemlich langweilig. *mh*

Star Wars (MS-DOS)

Nach einigen Lichtjahren Verspätung, möge die "Macht" jetzt auch mit den PC-Besitzern sein. Durch drei Spielstufen steuert der Nachwuchs-Luke-Skywalker in "Star Wars" sein laserstarrendes Raumschiff auf den berüchtigten "Todesstern" zu. Spielerisch hat sich seit der ST-Version nichts geändert. Nur die 3D-Vektorgrafik ist weniger farbenfroh. Aus Geschwindigkeitsgründen haben sich die Programmierer auf die CGA-Farbpalette beschränkt. Leider ist die Steuerung per Tastatur ziemlich schwammig. Besitzer einer Maus oder eines Joysticks haben es da etwas einfacher. Wer noch ein packendes Actionspiel für müde Bürostunden sucht, sollte sich Star Wars auf alle Fälle mal anschauen, es lohnt sich. *mh*



POWER-Wertung: 72
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
39 Mark (Kassette),
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Domark


SUPER WONDER BOY
Wenn das Wunderland zum Monsterland wird, kann eigentlich nur der Wunderknabe Tom-Tom den Frieden wiederherstellen. Vor dem entsetzlich flammenspuckenden Drachen MEKA und seinen furchtbaren Kollegen wird nicht gekniffen. Schon gar nicht, wenn man einen C64, ST, Amiga oder CPC besitzt. Also zur Sache!
Um dem MEKA eins überzubraten, gilt es sich mit seinen Beschützern auseinanderzusetzen. Geredet wird da nicht viel! Aber immer schön vorsichtig, denn wer weiß, was MEKA so alles an Nettigkeiten bereithält.
EXIT
Cocktail or Beer?
TO MONSTERLAND
IN MONSTER LAND
ACTIVISION
SEGA
SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan. © SEGA/Westone 1987, 1988.
Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244/408-40.
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich, Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

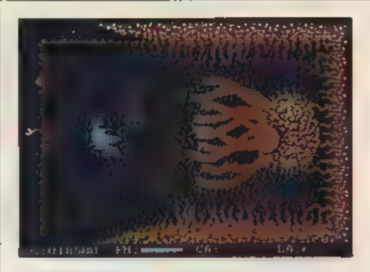
Trivial Pursuit (MS-DOS)

Über 3000 triviale Fragen bietet die Computer-Version des Brettspiel-Knüllers "Trivial Pursuit". Die reichlich verspätete PC-Version bietet recht scheußliche Grafik, aber mit einer Gruppe von Mitspielern macht das Quiz-Programm Spaß. Wer das Brettspiel schon hat, kann auf die Computer-Umsetzung allerdings verzichten. *hl*

POWER-Wertung: 73
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Domark

Menace (MS-DOS)

Menace (für den Amiga bereits in *POWER PLAY* 11/88 getestet) ist ein typisches Ballerspiel: Ein Raumschiff fliegt durch die Weiten des Weltraums und muß alles abschießen, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Wird eine Alien-Gruppe komplett abgeschossen, erscheint ein Extrasymbol, das aufgenommen werden kann. Durch Beschießen läßt sich die Art der Extrawaffe verändern. Die Grafik ist hübsch, die Animation jedoch rucklig und langsam. Trotzdem ist "Menace" selbst mit der Tastatursteuerung erstaunlich gut spielbar. Wer einen PC-Joystick besitzt, sollte jedoch besser diesen anschließen. Menace läuft nur mit einer EGA-Grafikkarte. *hf*



POWER-Wertung: 51
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64)
69 Mark (Diskette) ★ Psyclapse

Microprose Soccer (MS-DOS)

Ein Jahr nach der C 64-Originalversion gibt's jetzt endlich die MS-DOS-Umsetzung von "Microprose Soccer". Hallen- und Rasenfußball für einen oder zwei Spieler bescheren Ihrem PC feine Flanken und scharfe Schüsse. Die Steuerung ist einfach aber effektiv. Mit der Tastatur ist das Programm allerdings nahezu unspielbar. Man sollte schon einen Joystick an seinem PC baumeln haben, um einigermaßen mit Ball und Spielern klarzukommen. CGA- und EGA-Grafikkarten werden unterstützt. Auf XTs ruckelt die EGA-Grafik recht wild vor sich hin, der Spielfluß wird dabei aber nicht allzu stark gebremst. Fazit: eine ordentliche Umsetzung. Gute Fußballspiele auf PCs sind ohnehin rar. *hl*

POWER-Wertung: 74
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
49 Mark (Kassette),
69 bis 85 Mark (Diskette) ★ Microprose

Baal (MS-DOS)

"Baal" (getestet für den Atari ST in *POWER PLAY* 3/89) ist etwas für Leute, die gerne Karten zeichnen: Ein Roboter läuft in einem unterirdischen Labyrinth herum, und schießt alles vom Bildschirm, was sich bewegt. Die Steuerung über die Tastatur ist jedoch schwierig, so daß allzuoft der entscheidende Schuß im Monster-Zweikampf zu spät kommt. Auch Baal kann nur mit einer EGA-Grafikkarte gespielt werden. *hf*

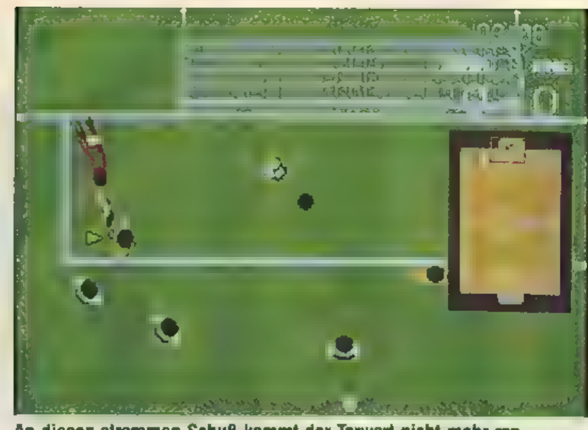
POWER-Wertung: 44
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
69 Mark ★ Psyclapse


MicroStyle
XENOPHOBE
Schlagen Sie die Aliens!
Aufregende Arkade Action
Für 1 oder 2 Spieler
Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
Separate Joystick Kontrolle
Superbe 'Sound'-Effekte erhältlich
Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.
Rushware – Hotline für alle MICROPROSE – Titel: 02101/637575 15.00 - 19.00 Uhr. Montags + Donnerstags
RVF HONDA
MicroStyle
Eine herausfordernde Motorrad-Simulation
Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
Realistische Kontrollen
Digitalisiertes Motorgeräusch
Verschiedene Schwierigkeitsgrade
Berühmte Rennstrecken
Championship Punkte System
Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich – in Kürze auch für IBM und Compatible.
Ab sofort für den Commodore Amiga erhältlich
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG
Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo.+Do. 15.00-19.00 Uhr

World Cup Soccer

Sega Mega Drive
129 Mark (Modul) ★ Sega

Grafik: 69	Sound: 68	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 76		
Bälle hoch und Flanken rein, tret' nicht auf mein Wadenbein		


An diesen strammen Schuß kommt der Torwart nicht mehr ran

Auf geht's zur Fußball-Weltmeisterschaft! Bis das Spektakel um das runde Leder 1990 in Italien angepfiffen wird, vergehen noch ein paar Monate. Doch wer ein Mega-Drive-Videospiel und das neue Modul "World Cup Soccer" hat, kann schon jetzt um die WM-Trophäe kicken. 24 unterschiedlich starke Mannschaften nehmen am Videospiel-Turnier teil.

Das Mega-Drive-Joypad hat gleich drei Feuerknöpfe, die alle genutzt werden. Mit Knopf 1 grätscht man dem Gegner in die Beine. Ist Euer Spieler im Ballbesitz, wird scharf geschossen. Feuerknopf 2 löst hoch gelupfte Flankenbälle aus. Nummer 3 dient zum gemütlichen Passen. Das in alle Richtungen scrollende Spielfeld wird von oben gezeigt

Der Spiel-Modus entspricht dem der richtigen WM: Zunächst werden in sechs Vierergruppen die besten 16 der 24 Teams ermittelt. Danach geht's im KO-System weiter, bis schließlich im Endspiel der Weltmeister ermittelt wird. In der Vorrunde kann es Unentschieden geben, aber nicht im KO-Modus. Liegt nach Ende der Spielzeit keine Mannschaft in Führung, entscheidet ein grafisch spektakuläres Elfmeter-Schießen über den Match-Winner. Der Schütze kann sich hier eine von neun Richtungen aussuchen. *hl*



Das Herumfummeln mit drei Feuerknöpfen ist etwas gewöhnungsbedürftig, sorgt aber bald für Spaß. Aufs Passen hätte man getrost verzichten können, dafür hätte ich mir lieber einen Feuerknopf für Fouls gewünscht. Schöne Kombinationen mit Flankenbällen und Direktabnahmen (inklusive Fallrückziehern) trösten über dieses Manko hinweg.

Eins stört mich an dem Modul Es wirkt streckenweise eher wie ein Actionspiel als eine Sport-Simulation. Der Schwerpunkt liegt beim schnellen Reagieren. Das wurde aber so gut umgesetzt, daß man immer wieder gerne ein Spielchen wagt.

Wonderboy in Monster Lair

PC-Engine
139 Mark (CD-ROM) ★ Hudson Soft

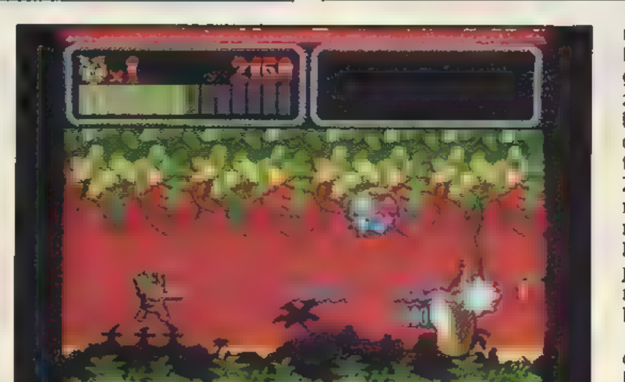
Grafik: 77	Sound: 80	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 77		
Niedliches CD-Actionspiel mit Rockmusik, die richtig fetzt		



Nachdem die ersten Wonderboy-Spiele eher Action-Adventures waren, ist "Monster Lair" ein reines Ballerspiel. Besonders gut hat mir die Grafik gefallen, die im Gegensatz zu anderen Spielen dieses Genres nicht gruselig ist, sondern an Disney-Zeichentrickfilme erinnert. Da fliegen rosa Papageien durch die Luft und niedliche kleinen Elefanten bespucken einen mit Wasserbällen. Die Steuerung von Wonderboy ist hervorragend und die ersten Levels machen richtig Appetit zum Weiterspielen. Die Musik von der CD ist ebenfalls klasse. Außerdem werden die High-Scores in einem separaten RAM im CD-Player gespeichert. "Wonderboy III: Monster Lair" ist die erste CD für die PC-Engine, die ihr Geld wert ist.

Der Wunderknabe ist wieder unterwegs. Nach seinen Abenteuern im Urwald (bei "Wonderboy") und im Monsterland ("Wonderboy in Monsterland"), bricht der kleine Junge mit den knallgelben Haaren auf zu neuen Forschungsreisen. Diesmal hat er seine Schwester dabei, so daß beide zusammen die Abenteuer in "Wonderboy in Monster Lair" bestehen können.

Wonderboy reist durch 16 Levels und fegt alles an Monstern vom Bildschirm, bis das Schwert glüht. Im Gegensatz zum ersten Teil kann Wonderboy von Anbeginn des Spiels an schießen. Erlegt er besonders viele Monster, kann er seine Waffe aufrüsten. Da gibt es Bohrgeschosse, kreisende Sägezähne, Schüsse, die gleichzeitig nach vorne und hinten losgehen sowie einen auffächernden Schuß, der auf breiter Front die Monster erledigt. Zwischendurch müssen immer wieder Früchte aufgesammelt werden, damit Wonderboy nicht verhungert. Am Ende jeden Levels wartet ein Schlußmonster, das mit vielen Treffern beseitigt werden muß.


Bunte Ballerei mit Wonderboy III

Das Spiel ist momentan leider nur auf CD für die PC-Engine erhältlich. Eine spezielle Modul-Version, für die man kein CD-ROM-Laufwerk benötigt, soll aber demnächst erscheinen. *hf*




FIGHTER
BOMBER
Bombastisch!
Activision präsentiert voller Stolz sein erstes Flugsimulationsprogramm. BOMBER beschränkt sich nicht auf die Simulation eines Flugzeugtyps, sondern bietet deren 7! Und nicht nur einen gegnerischen Flugzeugtyp, sondern ebenfalls 7! Spezielle Features, wie Betanken in der Luft, Teilnahme an der ultimativen strategischen Luftübung zum Erreichen der Curtis May Trophäe (natürlich nur bei absoluter Beherrschung der jeweiligen Maschine) bringen dem Benutzer nicht enden wollende Herausforderungen und Simulationsspaß.
BOMBER beginnt da, wo andere Flugsimulationen aufhören!
Natürlich für C 64 Cass./Disk, CPC Cass./Disk, Atari ST, Amiga und MS-DOS.
AMIGA
Mig-27 Flogger
C64
PCVGA
ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE
© Computer Game Vektor Grafix 1989.

Bloody Wolf

PC-Engine
119 Mark (Modul) ★ Data East

Grafik: 73	Sound: 70	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 72		
Söldnerkampf Marke "Beinhart": Pulverdampf und Bleigewitter		

Snake und Eagle sind zwei hartgesottene Burschen. Von Beruf sind die beiden Söldner, deren einziger Bildschirmzweck darin besteht, arme Geiseln zu befreien. Der Spieler darf am Anfang von "Bloody Wolf" seinen Lieblings-Muskelprotz aussuchen, mit dem er sich dann durch ein gutes Dutzend Levels schießt.

Eine ominöse, "feindliche" Macht möchte ihre Gefangenen möglichst behalten und schickt eine ganze Armee los, um den Befreier aufzuhalten. Pausenlos wird unser Rambo-Verschnitt von Soldaten, Motorradfahrern und Fallschirmspringern angegriffen. Meist reicht ein gezielter Feuerstoß aus dem MG oder eine gut plazierte Handgranate, um die Feinde stilecht vom Bildschirm zu verbannen. Ab und zu dürfen auch herrenlos am Wegesrand stehende Kisten aufgebrochen werden, in denen sich feine Extras befinden: extradicke Munition fürs MG, Sprenghandgranaten, Flammenwerfer oder zusätzliche Lebensenergie. In der Mitte und am Ende jedes Levels steht dann der mächtigste Gegner. Wenn die Lebensenergie bei Null ankommt, verliert Ihr das einzige Bildschirmleben, könnt aber Dank einer "Continue"-Funktion fünfmal im gleichen Level weiterballern. *mh*



Ich frage mich immer wieder wie die Japaner es schaffen, so viel Spiel, Musik und Grafik auf ein dermaßen kleines Modul zu quetschen. Bei dem Actionspiel Bloody Wolf ist die Grafik gut und detailreich, wird aber leider etwas langsamer, wenn viele Sprites auf dem Schirm sind. Der Sound ist absolut hörbar, die Extrawaffen sind spitze und der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu hoch. Kurzum: Das Programm spielt sich sehr gut. Ich bin es aber leid, auf dem Bildschirm möglichst lebensecht dargestellte Menschen umzunieten.



Überraschungsbesuch bei den bösen Geiselnehmern

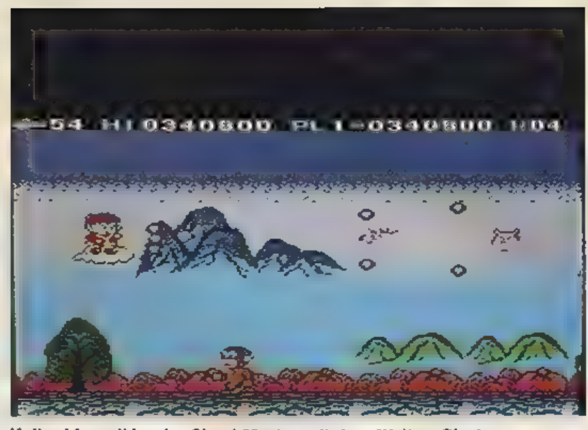
Cloud Master

Sega Master System
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Grafik: 67	Sound: 58	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 46		
... Die weiteren Aussichten für den Spielwitz: heiter bis wolkig		

Bei "Cloud Master" wird alles abgeschossen, was sich bewegt. Die Hauptperson ist der im alten China lebende Prophet Michael Chen, dessen größter Wunsch es ist, den Titel des Cloud Masters zu erhalten, zu deutsch "Meister der Wolken". Das wird er jedoch nur, wenn er viel mit seiner fliegenden Wolke herumdüst. Und daran hindern ihn natürlich böse Mächte.

Das Spielfeld scrollt wie auch bei anderen Vertretern des Ballerspiel-Genres von rechts nach links. Michael fliegt auf seiner Wolke durch die Lüfte und harret der Dinge, die da kommen mögen. Und es kommt eine ganze Menge: gefüllte Suppentassen, Schweine- und Tigerköpfe zischen ihm entgegen; vom Boden aus wird er von Affen, Schildkröten und Schweinchen mit Kanonen angegriffen. Alles ballert, was das Zeug hergibt. Michael wiederum kann sich ebenfalls durch Schießen verteidigen. Dabei erhält er gelegentlich Extras, die seine Geschwindigkeit und seine Schußkraft erhöhen. Nach jeweils einem Drittel eines Levels wartet ein gefährlicher Obergegner auf ihn. Erledigt er diesen, darf sich Michael eine besonders gute Zusatzwaffe aus einer Schatzkammer aussuchen. Insgesamt dürfen fünf Levels durchkämpft werden, in denen es 18 Typen von Extrawaffen zu ergattern gibt. *hf*



Heiter bis wolkig: der Cloud Master mit dem Wolken-Blaster



Einerseits sind alle Spielelemente von "Cloud Master" in dieser oder jener Form schon mal in anderen Spielen vorgekommen. Auf der anderen Seite wird das Sega Master System nun nicht gerade mit neuen Ballerspielen überschüttet. Freunde des Genres finden sicher Gefallen an dem Spiel; schließlich will man halt wissen, was denn im nächsten Level kommt. Im Vergleich zu ähnlichen Sega-Spielen wie "Phantasy Zone II" und "Power Strike" schneidet Michael mit seiner Turbo-Wolke jedoch schlechter ab. Für mich ist Cloud Master ein Mittelmaß-Modul, das man nicht unbedingt haben muß.

Tennis Ace

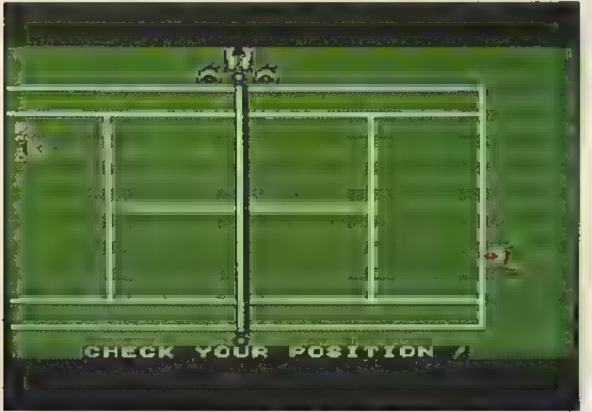
Sega Master System
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Grafik: 29	Sound: 36	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 31		
Sport zum Abgewöhnen, unterhaltsam wie ein Doppelfehler		

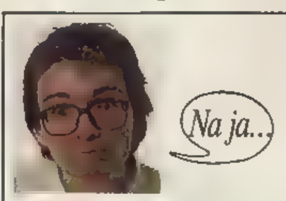
Die Nächte werden länger, die Tage kühler, und wer jetzt noch fröstelnd auf dem Tennisplatz steht, wird womöglich leise vom Schnee eingerieselt. Was liegt da näher als winterliches Trockentraining mit dem Joypad?

Pralle 2 MBit füllt Segas neue Sport-Simulation "Tennis Ace". Ein oder zwei Spieler dürfen gleichzeitig antreten. Im Zwei-Spieler-Modus findet ein Match wahlweise im Team als Doppel oder als Einzel statt. Am Anfang dürft Ihr Euch eine von 16 Spielfiguren aussuchen, die bestimmte Stärken in den Kategorien "Tempo", "Kraft" und "Geschick" hat. Mit diesem Tennis-Profi tretet Ihr dann bei sechs internationalen Turnieren an.

Das Spielfeld wird ähnlich wie bei "Passing Shot" von oben gezeigt, scrollt aber nicht von oben nach unten, sondern von links nach rechts. Vor einem Ballwechsel könnt Ihr Euren Spieler genau an der Grundlinie positionieren. Danach bekommt man den aufschlagenden Spieler im Großformat zu sehen. Der Rest des Ballwechsels wird wieder aus der Vogelperspektive gezeigt. Feuerknopf 1 sorgt für normale Returns, das Betätigen des zweiten Knopfs bewirkt einen Lob. Hält man beide Feuerknöpfe gleichzeitig gedrückt, wird ein Stoppball gespielt. *hl*



Asche spritzt und Bälle fliegen, im Tie-Break will ich endlich siegen



Wenn Tennis auch in Wirklichkeit so langweilig wäre wie dieses Schlummer-Modul, würde es kein Gebalge der TV-Sender um die Übertragungsrechte geben. Bei Tennis Ace habe ich das üble Gefühl, mehr Däumchen zu drehen als zu spielen. Das relativ unwesentliche Positionieren des Spielers an der Grundlinie dauert mehrere Sekunden — egal, ob ich die ganze Zeit benötige oder nicht. Ein weiterer zeitraubender Grafik-Schnickschnack ist die Darstellung des Aufschlags. Hat man einen Ballwechsel hinter sich, klatschen die Zuschauer schließlich noch ein Weilchen, bevor gemütlich das Ergebnis eingeblendet wird.

Wer diese Prozeduren, die man nicht abkürzen kann, einen ganzen Satz lang ertragen muß, hängt das Racket gerne an den Nagel. Steuerung und Spielprinzip bieten nur tristes Mittelmaß und können nichts rausreißen. Allenfalls geduldigste Naturen werden mehrere Matches durchstehen, ohne einzudösen. Ich mag Sportspiele eigentlich gerne, aber Tennis Ace ist viel zu öde.


Rushware
– Hotline für alle
MICROPROSE – Titel:
02101/637575
Montags + Donnerstags
15.00 - 19.00 Uhr
QUARTZ
Quartz – ein aufregendes, in 8 Richtungen scrollendes shoot-'em-up mit farbenprächtiger Grafik
Die Action findet innerhalb eines Kristal s statt Mit Ihrem Kristal sch ff fl egen Sie durch Wolken von Atom-Teilchen, die be Beschuß in Quarks zerfallen.
Ihre Aufgabe st es, so viele Atome wie moglich zu zerschießen und die Quarks einzusammeln Je mehr Quarks desto besser, mit diesen konnen Sie naml ch Ihre Waffenausrustung erweitern, bzw verbessern und so Krisensituationen eher meistern
Insgesamt stehen Ihnen 11 verschiedene Waffen zur Verfugung – darunter ein Flammenwerfer und e ne 8läufige Bordkanone – damit kommt ganz bestimmt keine Langeweile auf
Quartz e n schnelles Act on-Spiel mit ebhaften Graf ken und aufregendem Sp elverlauf – der neueste Ballerhit von F rebird!
FIREBIRD
Roonstraße 5, 6503, Mainz-Kastel, Tel: 06134/22235
Vertrieb: Rushware Micro ndelsges. mbH, 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0 Vertrieb Österreich: Karosoft, Darius – Schweiz: Thali AG

Skate or die

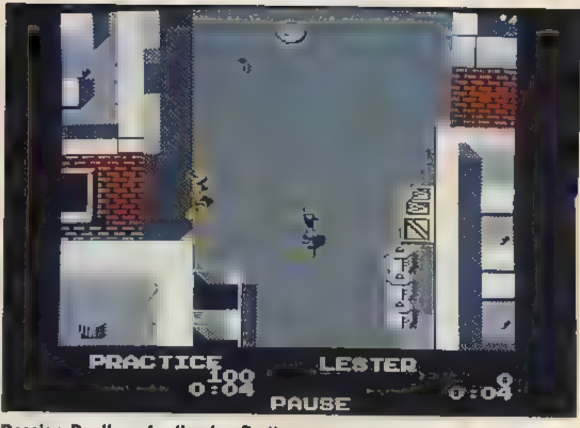
Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Ultra/Konami

Grafik: 70	Sound: 73	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 67		
Bretter, die die Welt bedeuten		

Lust auf eine Runde Skateboard-Fahren? Bei fünf Skateboard-Sportarten bietet "Skate or die" genug Möglichkeiten, sich auszutoben. Bevor man beginnt, sollte man sich beim örtlichen Aufsichts-Skateboard-Punker melden. Nachdem Ihr bei ihm Euren Namen eingetragen habt, könnt Ihr Euch eine Disziplin aussuchen. Da gibt's z.B. das Kunst-Skateboarden, bei dem man auf einer Rampe alle möglichen Kunststücke mit seinem Brett vorführen muß. Auf der gleichen Rampe kann man in einer anderen Disziplin Hochsprünge wagen. Die Zuschauer vergeben für mehr oder weniger gelungene Versuche Punkte.

In zwei anderen Disziplinen geht's um Skateboard-Rennen. Die eine Strecke führt quer durch die Landschaft und ist mit fiesen Kurven, Absperrungen und Sackgassen gespickt. Je schneller man hier durchkommt, desto mehr Punkte gibt's. Bei der anderen Strecke saust Ihr durch die Hinterhöfe der Stadt, ständig bedrängt von einem Skateboard-Rowdy. Auch hier spielt man um Zeit und damit Punkte.

Die letzte Disziplin ist nur etwas für ganz Verwegene. Es gibt schlicht ein Ziel: den Gegner vom Brett holen. *hf*



Rassige Duelle auf rollenden Brettern



Sportspiele sind ja immer so eine Sache. Da rüttelt man am Joystick, frenetisch wird der Feuerknopf bearbeitet und auf dem Bildschirm rackert sich ein Sprite ab. Nicht so bei "Skate or die". Die Rennspiel-Sequenzen gleichen einem Autorennspiel mit Hindernissen, und der Skateboard-Kampf ist das reinste Actionspiel. Daß das Spiel gut ausgeführt ist, und eine Menge Spaß bringt, ist bei Konami eigentlich vorprogrammiert. Trotzdem motiviert mich "Skate or die" nicht sonderlich zum längeren Spielen. Man erhält nämlich keinen Ansporn in Form von verschiedenen Gegnern (sieht man mal von der Disziplin "Kampf-Skateboarden" ab). Wenn man mit einem Freund zu zweit spielt, sieht das anders aus, aber so ist das Modul nur bedingt zu empfehlen.

Wrestlemania

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Acclaim

Grafik: 54	Sound: 68	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 56		
Rauhe Ringer-Raufereien: Komm' in meinen Schwitzkasten...		

Rohe Gewalt, gepaart mit Show-Mätzchen: Wenn beim Profi-Catchen "Andre the Giant" und "Honky Tonk Man" aufeinander losgehen, bebt der Ring. Bei "Wrestlemania" schlüpft Ihr in die Haut der Ringkampf-Größen Amerikas. Die Regeln sind einfach: Der Gegner soll mit allen möglichen Schlag-Techniken geschwächt werden (so daß das Publikum möglichst viel Spaß dabei hat), um ihn schließlich drei Sekunden lang betont liebevoll zu Boden zu drücken und damit den Kampf zu gewinnen.



Zur Auswahl stehen solch furchterregende Wrestler wie "Randy Macho Man Savage" der grundsätzlich nur mit superdunkler Sonnenbrille in den Ring steigt, "Bam Bam Bigelow" der ungefähr die Schlagkraft eines Kirchglocken-Schlegels hat (und auch so aussieht) oder "Hulk Hogan", der schon im Film "Rocky III" seine Muskeln spielen ließ. Jeder Kämpfer hat eigene Kampftechniken, die es geschickt einzusetzen gilt, um die computergesteuerten Gegner zu schlagen. Diese haben natürlich ebenfalls keinen anderen Wunsch, als einen auf den Boden zu nageln. Die Kondition der Kämpfer wird mit einem Balken angezeigt. Ist dieser aufgebraucht, läßt sich der Gegner leicht zu Boden drücken.

Zwei Spielmodi stehen zur Auswahl. Zum einen kann man einzeln gegen einen der sechs zur Verfügung stehenden Wrestler kämpfen. Zum anderen gibt's einen Tournier-Modus, in dem der Reihe nach alle Catcher besiegt werden müssen. Als Lohn winkt der begehrte goldene "WWF Championshop Belt". Bis zu sechs Spieler können gegeneinander antreten. *hf*

◀ Furchterregende Fleischberge in fetzigem Fummel



Weiß der Teufel, was die Amerikaner an sich balgenden Fleischmassen so toll finden. Jedenfalls gibt's jetzt fürs Nintendo neben "Pro Wrestling" ein weiteres Ringkampf-Spiel. "Wrestlemania" fällt im Vergleich zum Vorgänger stark ab. Die Kämpfer-Sprites sehen nicht furchterregend, sondern eher niedlich und knuddelig aus. Außerdem beherrschen die Ringer wesentlich weniger Kampftechniken und Schläge als bei Pro Wrestling und die Tritt- und Schlag-Arten sind schwerer zu steuern. Dafür sind die Musik und überhaupt das ganze Drumherum bei Wrestlemania schön geraten. Spieltechnisch geht dem Modul aber recht schnell die Luft aus.

Die Hewson Attacke – Neues von der Action Profis

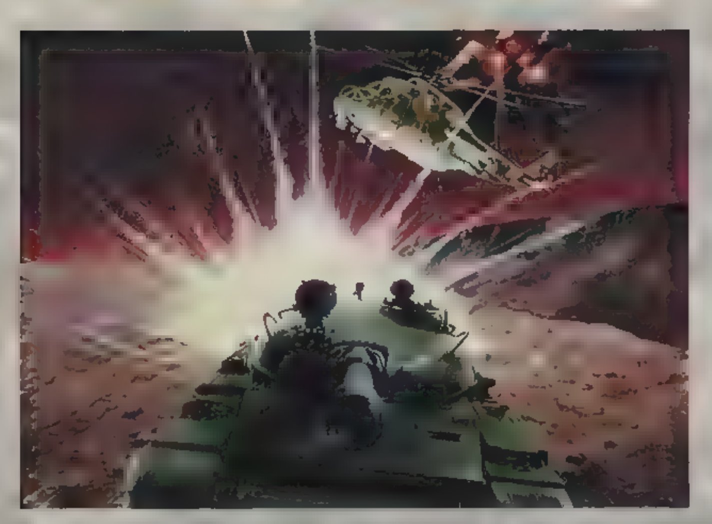
5TH GEAR

Die erste illegale Autorennen-Simulation für ST und Amiga, bei dem alle Mittel recht sind, die zum Sieg verhelfen. Rasante Action, hervorragende 16-Bit-Grafik machen die neue Simulation von Hewson zum Leckerbissen. Wer gewinnt kassiert 'ne ganze Menge Kohle und vielleicht sogar ein neues Auto.





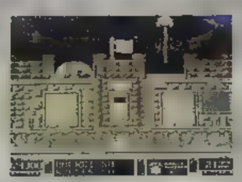




BATTLE VALLEY

Wer wagt gewinnt! Mit diesem Motto sollte jeder bei BATTLE VALLEY für Amiga einsteigen. Knallharte Aufgaben sind zu bezwingen, um die westliche Welt vor rücksichtslosen Terroristen zu befreien. 2 Raketen müssen gefunden und entschärft werden. Unterhaltung für Draufgänger – natürlich von Hewson.

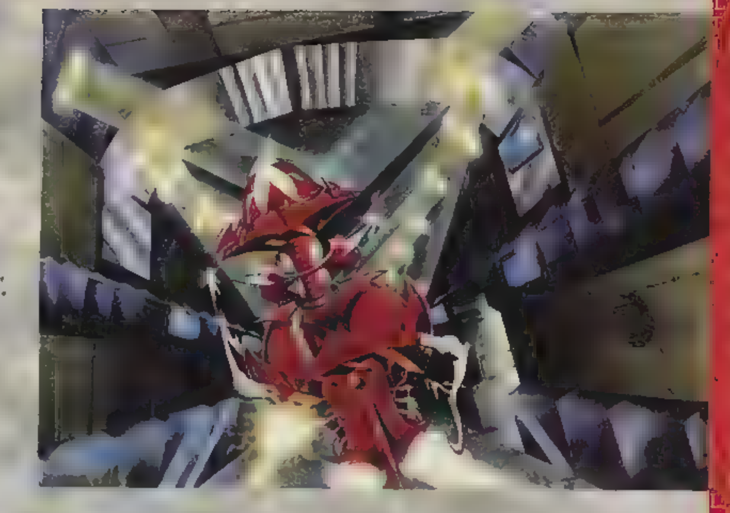






SLAYER

Ein astreines Shoot 'em up-Spiel von den Action-Spezialisten. SLAYER bringt nicht nur den Joystick ins Schwitzen. Die feindlichen Mutterschiffe am Ende eines jeden Levels sind eine Herausforderung.
Neu für Amiga und Atari ST.







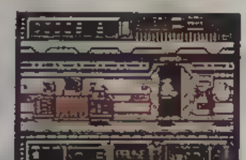


STEEL

Roboter haben das Raumschiff STEEL gekapert und sämtliche Systeme außer Gefecht gesetzt. Ihre Aufgabe: Finden Sie STEEL und bringen Sie es dem rechtmäßigen Besitzer wieder funktionstüchtig zurück. Eine heikle Angelegenheit für Joystickartisten mit Mumm und einem Amiga oder Atari ST.









Ghostbusters

Sega Master System
89 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

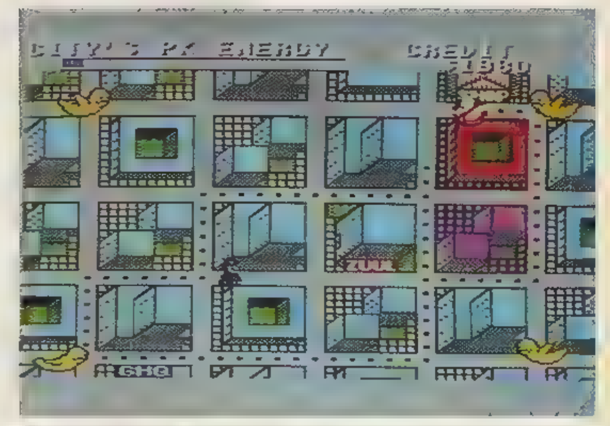
Grafik: 59	Sound: 63	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 60		
Aufgemotzte Videospiel-Version der angestaubten Geisterjagd		

Überall, wo Geister ihr Unwesen treiben, sind die "Ghostbusters" gefragt, eine dreiköpfige Geisterjäger-Crew Bevor sie ihre Arbeit beginnen kann, braucht sie eine Ausrüstung — und die ist nicht billig. Die Bank gewährt den wackeren Kämpfern zum Glück 10000 Dollar Kredit. Davon wollen ein Transportfahrzeug, Geisterkäfige, Fangwerkzeuge, Lockmittel und vieles mehr gekauft werden, eben all das, was man fürs Geisterjagen benötigt. Nach diesem Einkaufsbummel geht der Action-Teil los. Auf einem Stadtplan werden all die Gebäude markiert, die von den Geistern befallen wurden. Mit dem Fahrzeug geht's durch die Straßen, wobei hier und da schon mal im Vorbeifahren ein Geist eingefangen wird. Am Ort des Geschehens muß die Geisterschar mit viel List und Tücke in eine Falle bugsiert werden.

Im zentralen Bankgebäude der Stadt versuchen die Geister einen Zugang zur Unterwelt zu öffnen. Ins Bankgebäude gelangen die Jäger aber erst, wenn sie den 10000-Dollar-Kredit wieder zurückzahlen können. Endlich drin, müssen die Ghostbusters sich dann durchs Treppenhaus nach oben ins Dachgeschoß kämpfen. Zum Schluß bekommt man eine Kontonummer, mit der man beim nächsten Spiel mit dem alten Kontostand weitermachen kann. *hf*



Diejenigen, die den Film nicht gesehen haben, sollten das Modul mit Vorsicht genießen. Es ist nämlich nicht jedermans Sache, ein klobiges Auto durch eine lieblos gezeichnete Stadt zu fahren und zwischendurch kleine flimmernde Geister-Farbkleckse einzufangen. Den Spielspaß macht allerdings weniger der Actionteil aus, sondern vielmehr die Strategie-Elemente. Wie komme ich am schnellsten zum befallenen Haus und hab' ich dann überhaupt noch freie Geisterkäfige? Dazu kommt die Ohrwurm-Musik des Films von Ray Parker jr. Mir als Ghostbusters-Fan bringt's Spaß; andere sollten das betagte Modul erst mal anspielen.



Die Geister-Kammerjäger sind wieder unterwegs

Plotting

Grafik: 35	Sound: 12	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 78		
Hektisches Denkspiel: schön schwierig und spannend-spaßig		

"Plotting" heißt das neueste Meisterwerk der japanischen Automatenfirma Taito. Bei diesem Spiel muß man innerhalb einer vorgegebenen Zeit einen Stapel von quadratischen Bauklötzen, die allesamt mit Symbolen versehen sind, abbauen.

Abgebaut wird folgendermaßen: Vom linken Bildrand aus schießt man Würfel auf den Klotzstapel. Auch dieser "Schußwürfel" trägt ein Symbol. Mit ihm muß ein Klotz mit dem gleichen Symbol getroffen werden, denn dann werden die beiden Klötze zu einem Klotz zusammengeschweißt. Durch den Schwung löst sich der dahinterliegende Würfel aus dem Stapel und fliegt zum linken Rand. Ab hier wiederholt sich die Prozedur. Trifft man einmal nicht das passende Symbol, kehrt der abgefeuerte Klotz zum linken Rand zurück.

Besonders wichtig ist, daß man immer einen Klotz zurück bekommt, der auch ein passendes Gegenstück im Haufen hat. Sonst wird er gegen einen Universal-Klotz mit rotem Blitz-Symbol ausgetauscht, der sich mit jedem Klotz im Stapel zusammenschweißen läßt. Insgesamt stehen drei Universal-Klötze zur Verfügung, und sind diese verbraucht, ist das Spiel vorbei. In späteren Levels wird der abzuräumende Haufen größer, und in den Flugbahnen der Schußwürfel tauchen Hindernisse auf. An diesen Hindernissen prallt der Klotz nach unten ab. Ein Pfeil deutet dann von oben auf die Stelle, die vom Klotz getroffen wird. In hohen Levels müssen so wahre Klotz-Burgen abgebaut werden. *hf*

Klötze kicken am Automat: paßt er oder paßt er nicht?



Klingt schon etwas kompliziert, die Beschreibung von "Plotting". Am Anfang ist es auch nicht ganz leicht, dem Spielfluß zu folgen. Nach ein bis zwei Spielen hat man jedoch den Bogen raus und dann packt einen das Plotting-Fieber. Das Spiel hat was von dem Computerspiel "Shanghai", nur das bei Plotting im Gegensatz zu Shanghai alle Steine sichtbar sind. Man muß immer ein bißchen voraus denken, um den Stapel abzuräumen. Zudem hat man nicht unbegrenzt Zeit. Innerhalb von etwa drei Minuten müssen die ersten 20 bis 30 Steine abgeräumt sein. Ein origineller Automat, in den man gerne ein paar Markstücke steckt.

© IMAGE BANK, Anne MARTENS.

SIM CITY

FLUGHAFEN

OPER

FREIZEIT PARK

SHOPPING CITY

WOHNSIEDLUNG

VERWALTUNGS-ZENTRUM

SPITAL

STADIUM

RIO DE JANEIRO 2019.

Sim City ist Macht! Sie lenken Schicksale bekannter Weltstädte, sind Planer und Politiker Ihrer Idealstadt, die rundherum lebt - durch dynamische Echtzeit-Simulation! Überzeugend: Unzählige Animationen und Geräusche.



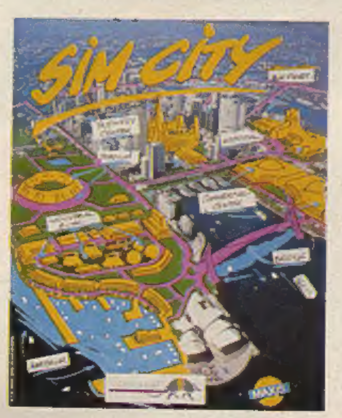


Sim City macht clever! Mit Ihrem Echtzeit-Budget verwalten, animieren, managen Sie alles, was es in der Realität gibt: Wirtschaft, Verkehr, Ökologie - sogar Katastrophenabwehr u.v.m. Alles einzigartig und packend! Erlebnisreich und lernstark zugleich! Lebendiger gehts nicht mehr am Computer...





Das Computerspiel des Jahres, mit dem Sie Ihre Traumstadt der Superlative bauen und vieles mehr ...







Power Play: "Dieses Programm kann ich nur jedem empfehlen!" (M. Hengst)
ASM: "Neues Konzept. Neue Ideen. Ganz neuer Schwung in der Spielewelt! Das Spiel, das zum Evergreen wird!" (M. Kleimann)
Power Play: "Wer gerne intelligente Simulationen spielt, wird Sim City lieben. Es bietet eine völlig neue Spielidee!" (A. Locker)





BOMICO **Vertrieb:** Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069 / 778025



INFOGRAMES







Auf geht's zum Jahres-Endspurt! In unserem traditionellen **Jahresrückblick** küren wir die unserer Meinung nach besten Spiele des Jahres 1989. Neben diesem Blick zurück schauen wir auch fleißig nach vorne und nehmen die neuesten Programme unter die Lupe. Ein Großteil der Weihnachts-Hits sollte in der nächsten Ausgabe getestet sein. Unter anderem im Aufgebot: **Dragons of Flame**, der jüngste Sproß der "AD&D"-Rollenspielreihe, die Fahr-Simulation **Hard Drivin'** und **Toobin'**, eine feuchtfröhliche Gummireifen-Rallye für einen oder zwei Spieler.

Im **Videospiele**-Teil wird es wieder Tests für die "großen Vier" geben: Sega Master System, Nintendo, PC-Engine und Mega Drive. Und Anatol läßt einen ganz besonders dicken Stapel **Power-Tips** auf Euch los, damit Ihr in frostklirrenden Nächten nicht an bösen Zauberern, Obermonstern und Aliens scheitert.



Paddel-Power für zwei Spieler: "Toobin'" von Tengen



Drachen-Medley nach AD&D-Art: "Dragons of Flame"

INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	Seite
Activision	17, 34/35, 60/61, 65, 71, 75
Bachl[illegible]	53
Bomico	13, 23, 28, 67, 85
Computer Markt Münster	47
Computer Studio Schlichting	[illegible]
Computershop	67
CPS Heidak	45
CWM	48
Dynamic Systems	47
Dynatex Spiele	47
Flashpoint	69
Funtastic	43
International Software	40
Joysoft	41
Karosoft	39
Kingsoft	20, 31
Klein, Uwe	40
Klinger Versand	40
Korona	18
Lex Versand	47
Markt & Technik Buchverlag	63
MC-Software Vertrieb	42
Microprose	9, 21, 27, 56, 73, 79, 80
Müller, Thomas	52
Playsoft	42
Rainbow Soft	77
Ruf & Ruf	40
Rushware	4, 59, 88
Schuster	44
Softshop	57
Software 2000	76
Soft-Discounter	42
T.S. Datensysteme	72
U.S. Gold	2, 87
Vidis Electronic	15
Virgin Games	11
Wial Versand	16



EPYX EPYX EPYX
5 Spiele voller Action,
1 actiongeladene Sammlung
IMPOSSIBLE MISSION II™
CALIFORNIA GAMES™
STREET SPORTS BASKETBALL™
4 X 4 OFF-ROAD RACING™
THE GAMES WINTER EDITION™
Eine Kombination atemberaubender Sportarten,
die Ihr Herz stillstehen lassen
und Sie vor die Frage stellen...
IST DAS WIRKLICHKEIT
ODER IST ES EPYX?
erhältlich für:
CBM 64/128 Cassette.
SPECTRUM 48/128 K,
+ 2. Cassette.
AMSTRAD CPC
Cassette/Disk.
EPYX ACTION
U.S. GOLD
5 ALL-ACTION GAMES
U.S. GOLD
4x4 OFF-ROAD RACING
IT'S TOUGH ON THE STREETS
Street Sports BASKETBALL
IMPOSSIBLE MISSION II
California GAMES
U.S. Gold Ltd,
Units 2/3 Holford Way,
Holford,
Birmingham B6 7AX.
Tel.: 0216253388
U.S. GOLD
Epyx ist ein
eingetragenes
Warenzeichen
(1195270).
Alle Rechte vorbehalten.
EPYX EPYX EPYX



Bildschirmfotos: Amiga-Version

Ihr Machtzentrum

Der Angriff der Nubier...

Eine Nacht im Harem...

Ägypten, vor 4000 Jahren

Ein ägyptischer Kaufmann mit hohen Zielen macht sich auf, den Thron des Pharao zu besteigen. Doch der Weg zur absoluten Macht ist schwer: Beweisen Sie Ihr Gespür für den Handel und Ihr Geschick in der Schlacht. Bekämpfen Sie die Feinde Ägyptens und bringen Sie Wohlstand über das Volk. Nur dann wird Ihnen die höchste Ehre der Ägypter zuteil: Eine eigene Pyramide; Ihr Grabmal für die Ewigkeit.

"Pharaoh" ist das neue Spiel der Programmierer von "Jeanne d'Arc", dem Strategie-Superhit von 1988.

Erhältlich für:

- Amiga
- Atari ST
- PC 3.5"
- PC 5.25"

CHIP

Rainbow Arts ®

Publiziert von RAINBOW ARTS Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, ☎ Hotline 0221-596761
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst   Mitvertrieb: Microhändler.   Österreich: Karasoft   Schweiz: Thali AG